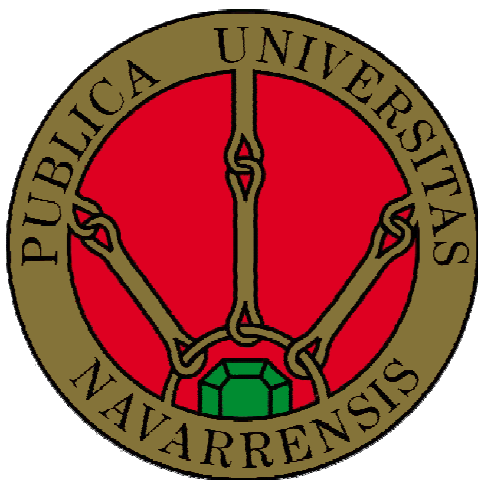


**JUNIO  
2013**

**MÁSTER EN FORMACIÓN DEL PROFESORADO  
DE EDUCACIÓN SECUNDARIA  
*Especialidad Economía***

**TRABAJO FIN DE MASTER**



**INNOVANDO ECONOMÍA**

**IGOR OLALDE LAITA**

Director TFM: **Fernando Lera López**

## RESUMEN

La enseñanza de la economía ha desarrollado en los últimos años numerosos estudios e investigaciones con el fin de llevar a cabo una progresiva renovación metodológica. La mayoría de innovaciones didácticas han estado relacionadas con la implementación en educación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), que tanto han proliferado en la sociedad actual.

En este Trabajo Fin de Máster, se experimenta en concreto con la Webquest, una herramienta TIC de sencillo manejo y creación, que facilitará el aprendizaje por indagación del alumnado, el aprendizaje autónomo, el trabajo en equipo, el empleo didáctico de Internet, la investigación y la creatividad.

Además, se ha realizado previamente un estudio comparativo del alumnado de distintos niveles, para evaluar si existen diferencias en las características psicológicas de cada grupo, que aconsejen adaptar la forma de impartir materia a cada uno.

## ABSTRACT

The teaching of economics has in the last years developed several studies and researches in order to carry out a progressive methodological updating. Most educational innovations have been related to the introduction in education of the Information and Communications Technologies (ICT), which have proliferated in the present society.

In this End-of-Master's Project it is particularly tried with the Webquest, an ICT tool of easy working and creation, which will facilitate the pupils learning by investigation, the independent learning, the teamwork, the didactic use of Internet, the investigation and creativity.

Also, It was previously carried out a comparative study of pupils from different levels, to evaluate if there are differences in the psychological characteristics of each group, that recommend to adapt the teaching form to each of them.

# ÍNDICE

RESUMEN.....	2
1. INTRODUCCIÓN.....	4
2. MARCO TEÓRICO .....	6
2.1. LA METODOLOGÍA WEBQUEST .....	6
2.1.1. ANTECEDENTES Y DESARROLLO DE LA WEBQUEST .....	6
2.1.2. DEFINICIÓN Y TIPOS DE WEBQUEST.....	8
▪ Definición de Dodge, B. J. (1995).....	8
▪ Definición de Yoder, M. (1999) .....	9
▪ Definición de March, T. (2003).....	9
▪ Definición de Adell, J. (2004) .....	9
▪ Tipos de Webquest.....	10
2.1.3. CARACTERÍSTICAS Y ESTRUCTURA DE LA WEBQUEST .....	10
▪ Estructura de la Webquest.....	11
2.1.4. BASES METODOLÓGICAS DE LA WEBQUEST .....	15
3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	20
4. DISEÑO Y METODOLOGÍA DEL ESTUDIO .....	21
4.1. JUSTIFICACIÓN .....	21
4.2. CONTEXTUALIZACIÓN .....	23
4.3. DISEÑO Y PLANIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN .....	24
5. RESULTADOS DEL ANÁLISIS ESTADÍSTICO .....	28
5.1. CARACTERÍSTICAS DE LA MUESTRA Y EL MUESTREO.....	28
5.2. RESULTADOS OBTENIDOS .....	32
5.2.1. ESTUDIO COMPARATIVO PRIMERO-SEGUNDO.....	32
5.2.2. SATISFACCIÓN-VALORACIÓN DE LA ACTIVIDAD WEBQUEST.....	35
5.2.3. ASIMILACIÓN DE LOS CONCEPTOS CON CADA METODOLOGÍA .....	46
6. CONCLUSIONES E IMPLICACIONES PEDAGÓGICAS.....	49
7. REFERENCIAS.....	55
ANEXOS .....	56
ANEXO 1 .....	56
ANEXO 2 .....	60
ANEXO 3 .....	63
ANEXO 4 .....	65

# 1. INTRODUCCIÓN

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (en adelante TIC) están actualmente presentes en todos los ámbitos sociales transformando la realidad cotidiana (trabajo, ocio, comunicación, relaciones sociales...) provocando cambios en nuestra manera de pensar y actuar. Se consideran necesario, por tanto, que las TICs se incorporen en materia de Educación con el fin de enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y satisfacer así a las demandas de una sociedad cambiante.

La enseñanza de Economía en los últimos años ha sido objeto de numerosos estudios pedagógicos con el fin de tratar de llevar a cabo un proceso de innovación y modernización de la metodología para adaptarla a las necesidades y características del alumnado actual. Se ha tratado de buscar alternativas a la clase magistral, que tan extendida está en la enseñanza de Economía, sobre todo en cuanto a la forma más que en cuanto al contenido, para realizar una necesaria renovación y actualización metodológica, que propicie la implicación del alumnado y la mejora en su proceso formativo.

En este Trabajo Fin de Máster (en adelante TFM) el objetivo principal es validar si la herramienta Webquest es una metodología innovadora alternativa indicada para la docencia de Economía orientada al alumnado.

Este objetivo tiene carácter doble. Por un lado, se pretende comprobar la eficacia de una metodología innovadora alternativa, mediante la aplicación de la herramienta Webquest, para la asimilación y comprensión de los conceptos de la materia de economía. Por otro lado, se va a evaluar la satisfacción, motivación y predisposición del alumnado de economía para el desarrollo de actividades de enseñanza-aprendizaje innovadoras apoyadas en herramientas que emplean las TICs y el uso de Internet.

La Webquest, es una herramienta cuya utilidad reside en que permite incorporar las TIC en el aula para una búsqueda guiada a través de internet. Su ventaja didáctica es que el alumnado no se dispersa en la búsqueda del contenido necesario para la resolución de la tarea, y además se detalla y estructura el proceso que se debe seguir.

El proceso seguido para la consecución de los objetivos ha sido la aplicación de la metodología Webquest con un subgrupo de alumnos/as para el aprendizaje de un tema concreto, mientras el otro subgrupo trabajaba los mismos contenidos del tema a través de la metodología tradicional, la clase magistral. El primer subgrupo ha plasmado además mediante una encuesta su impresión personal tras la realización de la actividad Webquest. El contraste y evaluación de los resultados de ambos procesos de aprendizaje y el análisis de

los cuestionarios, ha proporcionado la información necesaria para determinar las conclusiones de la investigación.

El estudio se ha desarrollado en el centro educativo de la red pública de Navarra, IES Basoko de Pamplona, para la asignatura de Economía de primer curso de Bachillerato, durante el tercer trimestre del curso académico 2012-2013.

#### - **Estructura del TFM**

La redacción de los contenidos del TFM se ha estructurado en tres partes que engloban diversos apartados, organizados temáticamente del siguiente modo:

- La **primera parte** es el Marco Teórico, donde se presenta una revisión de las Webquest, en la que se describen sus antecedentes y orígenes, sus diversas definiciones, características y estructura, y se presentan sus bases pedagógicas fundamentales.
- La **segunda parte** del TFM introduce el estudio de investigación llevado a cabo, y en ella se presentan detalladamente los objetivos de la investigación, así como el diseño y metodología del estudio, donde se justifica, se contextualiza y se explica el proceso seguido en la investigación.
- La **tercera parte** se dedica a la presentación de los resultados obtenidos a partir de cada experiencia realizada, así como las conclusiones e implicaciones pedagógicas que de ellos se extraen.

## 2. MARCO TEÓRICO

Este apartado está dedicado a la revisión teórica de la Webquest y sus antecedentes en cuanto a su aplicación en materia de educación. Se presentan a continuación los orígenes de la metodología Webquest, explicando en qué consiste, detallando experiencias anteriores realizadas, sus características y estructura, y exponiendo sus bases pedagógicas fundamentales.

### ***2.1. LA METODOLOGÍA WEBQUEST***

La metodología didáctica Webquest se trata de una innovación metodológica surgida como consecuencia de la experiencia educativa desarrollada por docentes, con la intención de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de su alumnado, empleando las Tecnologías de la Información y Comunicación. Es, por tanto, el resultado de un proceso de aprendizaje en el uso didáctico de las TICs.

#### ***2.1.1. ANTECEDENTES Y DESARROLLO DE LA WEBQUEST***

La Webquest tiene sus orígenes a finales en 1995, tras las experiencias desarrolladas por Bernie Dodge, profesor del Departamento de Tecnología Educativa de la Universidad Estatal de San Diego (California, Estados Unidos). Desde entonces se han convertido en una de las principales técnicas para el uso didáctico de Internet en la Escuela y su utilización se ha extendido globalmente.

La **primera experiencia** recogida en el trabajo de Dodge y Muñoz (1995) y consistió en un proyecto educativo experimental llevado a cabo desde 1990 a 1994 en la escuela *O 'Farrel Comunity* de San Diego (EEUU), situada en un entorno de bajo nivel socioeconómico.

El proyecto consistía en la implicación del alumnado en la creación de juegos de aventuras interactivos recreados en momentos históricos reales interesantes. El proyecto exigía al alumnado representar roles diferenciados según cada escenario cultural, y la metodología de trabajo era interdisciplinar, requiriendo su colaboración. Como resultado de esta iniciativa el alumnado creó los escenarios Bagdad en 825, Venecia durante la peste negra y Texcoco (México) en 1425; para lo que fue necesario un proceso de búsqueda bibliográfica y la realización de actividades de investigación.

Los autores de la experiencia consideraron, una vez concluida la misma, que el alumnado había adquirido sólidos y amplios conocimientos sobre cada entorno cultural y periodo histórico, a través de la investigación de los recursos

y la información generada mediante la interacción entre los componentes del grupo.

La **segunda experiencia** fue decisiva en la creación y desarrollo del modelo Webquest. Bernie Dodge planteó en 1995 una práctica de clase para sus estudiantes de Magisterio de la Universidad Estatal de San Diego, consistente en evaluar si era factible la implantación de un nuevo software informático en las escuelas donde realizaban sus prácticas.

La experiencia surgió de la propia necesidad del profesor, que pretendía llevar a cabo un proceso de investigación para evaluar una aplicación informática educativa, pero al no disponer de presupuesto optó por plantearlo como actividad de clase para su alumnado.

Los alumnos/as contaban con un informe de evaluación del software, unos sitios Web con información del mismo, una videoconferencia que realizaron con un maestro que había probado el programa y una entrevista realizada mediante videoconferencia y teléfono tradicional con uno de los programadores que se encontraba en Nueva York.

Para la realización de la actividad el alumnado disponía de dos horas y debía organizarse en grupos, trabajando de manera autónoma, analizando la información disponible y obteniendo sus propias conclusiones y valoraciones. Dodge, como docente, actuó como guía o apoyo durante la sesión, sin demasiada participación activa por su parte, cediendo el protagonismo a los alumnos.

Los resultados de esta experiencia fueron sorprendentes y satisfactorios, ya que el tema de la investigación se trató en profundidad, y surgieron aspectos imprevistos que favorecieron al enriquecimiento de la actividad. Dodge se dio cuenta de que se trataba de una nueva forma de enseñanza-aprendizaje, motivadora para el alumnado, y que potenciaba los procesos cognitivos superiores, considerándola "aprendizaje activo en la Web" (Dodge 1996).

A partir de esta experiencia su autor, Bernie Dodge, comenzó a preparar un documento que sirviese de guía para estructurar la actividad, creándose la primera Webquest (Febrero 1995): "*Investigating Archaeotype: A Webquest*". Está disponible en este enlace: <<http://webquest.sdsu.edu/WebQuest1.html>>.

Además de las experiencias anteriores, diversos autores, han realizado **otras aportaciones importantes** que han contribuido en el desarrollo y formalización del modelo Webquest como metodología didáctica.

Principalmente, Tom March, quién tenía una beca en la Compañía de Telecomunicaciones del Departamento de Tecnología Educativa de la Universidad Estatal de San Diego (California, Estados Unidos), y trabajaba creando aplicaciones informáticas de carácter educativo. Así, su aportación principal fue que, aprovechando la estructura de Webquest creada por Bernie Dodge, elaboró la primera Webquest de uso público (Abril 1995) llamada

"*Searching for China*". Se encuentra disponible esta Webquest en el siguiente enlace: <<http://www.tommarch.com/webquests/china/chinaquest.html>>

Tom March continuó elaborando Webquests educativas desde 1995, y desarrollando su estructura, formalizando aspectos como las tareas, la rúbrica de evaluación (March, 1998), etc.

Además también ha elaborado otros formatos y herramientas innovadoras para la enseñanza, contribuyendo a la inserción de las TICs, y en concreto Internet, en la escuela en los últimos años.

Otros autores (Adell, 2004; Area, 2004; Benz, 2002; Dutt-Doner, 2000; Perez Torres, 2002 Yoder, 1999...) también han contribuido en el desarrollo y mejora de la metodología desde su creación y han publicado numerosos artículos con investigaciones realizadas.

#### ▪ **Webquest en España**

La famosa creación de Bernie Dodge (1995) desarrollada y formalizada por Tom March (1995), la Webquest, tuvo un éxito inmediato y una gran difusión internacional, sobre todo en el mundo anglosajón.

En España su difusión resultó más costosa en tiempo, y las primeras Webquest en castellano aparecieron en 1999 elaboradas por el docente Santiago Blanco Suárez. De manera paulatina, la idea de incluir Internet, la fuente más potente y accesible de información, en materia educativa, se ha extendido a la mayoría de docentes españoles. En los últimos años han aparecido gran cantidad de actividades Webquest elaboradas por docentes españoles y además, las administraciones han respondido organizando diversas experiencias formativas, seminarios... interiorizando la importancia pedagógica de la idea.

### ***2.1.2. DEFINICIÓN Y TIPOS DE WEBQUEST***

En este apartado se presentan diversas definiciones formalizadas por varios autores, que muestran la evolución progresiva del concepto Webquest a lo largo del tiempo. Por otro lado, también expondré los tipos de Webquest que se extraen de las aportaciones de su creador, Bernie Dodge.

#### ▪ **Definición de Dodge, B. J. (1995)**

*Una Webquest es una actividad de investigación guiada en la que la información utilizada por los alumnos proviene total o parcialmente de recursos de Internet. Las Webquest están diseñadas para aprovechar el tiempo de los estudiantes, para centrarse en usar la información más que buscarla y para*



*apoyar el pensamiento de los estudiantes en los niveles de análisis, síntesis y evaluación.*

▪ **Definición de Yoder, M. (1999)**

*Una Webquest es un tipo de unidad didáctica que incorpora vínculos a la World Wide Web. Al alumnado se le presenta un escenario y una tarea, normalmente un problema para resolver o un proyecto para realizar. Los y las estudiantes disponen de recursos de Internet y se les pide que analicen y sintetizen la información y lleguen a sus propias soluciones creativas.*

▪ **Definición de March, T. (2003)**

*Una Webquest es una estructura de aprendizaje guiada que utiliza enlaces a recursos esenciales en la Web y una tarea auténtica para motivar la investigación por parte del alumno de una pregunta central, con un final abierto, el desarrollo de su conocimiento individual, y la participación en un proceso final en grupo, con la intención de transformar la información recién adquirida en un conocimiento más sofisticado. Las mejores Webquest hacen esto de una forma que inspira al alumnado a ver relaciones temáticas más enriquecedoras, facilitan la contribución al mundo real del aprendizaje y reflexionan sobre sus propios procesos cognitivos.*

▪ **Definición de Adell, J. (2004)**

*Es una actividad didáctica que propone una tarea factible y atractiva para los estudiantes y un proceso para realizarla durante el cual, los alumnos harán cosas con información: analizar, sintetizar, comprender, transformar, crear, juzgar y valorar, crear nueva información, publicar y compartir, etc. La tarea debe ser algo más que simplemente contestar preguntas concretas sobre hechos o conceptos.*

De forma general, atendiendo a las definiciones anteriores, se observa que la filosofía se basa en la indagación autónoma del alumnado por Internet, realizada de una forma guiada y acotada por parte del docente. Además, es patente que el uso de esta herramienta implica la realización de procesos de análisis, síntesis y evaluación de la información que se obtiene de la Web, y no solo el copiar la información. La evolución de la propia definición denota que los autores van incluyendo la reflexión o valoración crítica del alumnado respecto a la información presentada como una de las aportaciones más importante que se logra con la Webquest.

## ▪ Tipos de Webquest

De acuerdo a los objetivos del docente y a la duración temporal del trabajo con esta herramienta, Dodge, (1995) estableció dos tipos de Webquest:

- *Webquest de corta duración:* Su objetivo es la integración del conocimiento, se desarrolla en un periodo de una a tres sesiones de clase.
- *Webquest de larga duración:* Propuestas para trabajar en el aula entre una semana y un mes. Constan de un mayor número de tareas o bien una mayor complejidad y es habitual que el proceso termine con una exposición apoyada de un Power Point, página Web, etc.

### **2.1.3. CARACTERÍSTICAS Y ESTRUCTURA DE LA WEBQUEST**

Las Webquests permiten al profesorado integrar las TIC en el proceso educativo, otorgándole capacidad para desarrollar y plasmar sus ideas respecto a los contenidos a enseñar, de una forma creativa. Este contexto diferente al tradicional puede fomentar el interés y la motivación del alumnado en su propio proceso de aprendizaje. Por otro lado, la utilización de este recurso permite la interacción del alumnado, lo que fomentará las relaciones sociales, el intercambio de ideas y el trabajo en grupo.

Bernie Dodge (1995), cuando define el modelo de Webquest, incluye diversos atributos que las caracterizan, que pueden considerarse **críticos y no críticos**.

Las **características críticas** son los elementos que indispensablemente deben existir en toda Webquest y determinan su propia estructura: la Introducción, la Tarea, el Proceso, los Recursos, la Evaluación y la Conclusión.

En cuanto a las **características no críticas**, que no son imprescindibles en toda Webquest, Dodge apunta las siguientes consideraciones:

- Las Webquest son concebidas generalmente como actividades a realizar en grupo, de manera cooperativa, aunque también es posible su realización de manera individual, como en estudios a distancia.
- Es muy importante generar espacios motivadores en una actividad Webquest que potencien el desempeño del alumnado. Se puede lograr incluyendo roles variados que impliquen la interacción del grupo.
- Es recomendable crear una Webquest para trabajar una materia o un área determinada y con la experiencia y dominio de la metodología, se podrá buscar un uso interdisciplinar.

## ▪ Estructura de la Webquest

A partir de la definición de las características críticas de la Webquest, se aprecian los componentes que necesariamente forman su **estructura básica**. Estos elementos y apartados son: la Introducción, la Tarea, el Proceso que engloba los recursos y el andamiaje, la Evaluación, la Conclusión, los Créditos y Referencias y la Guía Didáctica. A continuación se describe en detalle cada elemento de la estructura.

- **La introducción** es la parte de la Webquest que proporciona el marco y el tema que el alumnado trabajará en la actividad. También en la introducción se describe el contexto donde se desarrollarán las actividades y se aporta información básica necesaria para que el alumnado sea capaz de situarse y prepararse para la resolución de las mismas. Además se presenta la cuestión central de la investigación. Otro de los puntos importantes de la introducción es la parte motivadora, ya que se trata de captar la atención del alumnado desde el inicio de la Webquest, mostrándole la importancia del tema, los objetivos a cumplir y tratando de integrar los contenidos del tema con sus propios intereses.

- **La tarea** es considerada la parte esencial más importante de la Webquest, según su creador Bernie Dodge (2002). Su importancia radica en que la tarea expone el objetivo esencial de la Webquest, y se presenta una descripción del trabajo que el alumnado deberá haber hecho y normalmente entregado una vez desarrollada completamente la experiencia. Otro motivo de su importancia es que, la tarea plantea una meta a alcanzar con la actividad y detalla las intenciones educativas del docente, acorde al currículo de la materia.

Dodge considera que la tarea debe ser interesante y factible, resultando atractiva para el alumnado y fomentando la reflexión además de la comprensión de los contenidos.

El **diseño de las tareas** realizado por Dodge (2002), llamado también Taxonomía de tareas, permite orientar al profesor en el diseño y aplicación de la herramienta. Estas tareas pueden tener diferentes características, responder a diferentes planteamientos didácticos e implicar el desarrollo y la adquisición de unas destrezas u otras, pudiendo ser: tareas de repetición, recopilación, de misterio, periodísticas, de diseño, creativas, búsqueda de consenso, de persuasión, de exposición, de autoconocimiento, analíticas, de juicio y científicas.

La selección de un tipo o varios tipos de tareas determinados dependerá del criterio del docente y de los objetivos didácticos que pretenda lograr con la aplicación de la herramienta.

- **El proceso** presenta una descripción ordenada y detallada de los pasos a seguir necesarios para la realización de la tarea. Se exponen de forma secuencial facilitando la labor del alumnado. También en el proceso se especifican las funciones de cada uno de los roles previstos,

se añaden indicaciones útiles para la actividad, como la organización del trabajo en grupo o la transformación de la información, y se presentan los recursos de los que disponen.

El proceso incluye dos elementos cuya función es proporcionar la información y las ayudas necesarias para el éxito de la realización de la actividad, estos son los recursos y el andamiaje (*Scaffolding*. Dodge, 1998).

Los **recursos** consisten en una selección de enlaces a sitios Web donde el alumnado encontrará la información relevante solicitada por el docente en la Webquest. Dodge considera que la preferencia es que los enlaces sean recursos de Internet, pero también es posible completar la información con documentación impresa (libros, revistas,...) y con la interacción con expertos en la materia por medio de chats, videoconferencias, entrevistas, etc. Originalmente los recursos eran un apartado independiente al proceso en el diseño de la Webquest (Dodge, 1995) pero a partir de 1998 se modifica la estructura inicial y se incluyen los recursos dentro del proceso.

Según Bernie Dodge (2001), la calidad de los recursos es esencial y es lo que distingue una buena Webquest de otra excelente. Los tipos de enlaces dependerán del nivel educativo del alumnado, pero como norma general, se recomienda que los enlaces estén actualizados, sean de interés para el receptor, y la información sea fiable.

El **andamiaje** fue definido (Adell, 2004) del siguiente modo: *"Un andamio cognitivo es una estructura que, como su equivalente arquitectónico, se utiliza para sostener el edificio mientras se construye y que, después, cuando éste se sostiene por sí mismo y ya no es necesario, se retira"*. Por tanto, el andamiaje es una estructura temporal mediante el cual el alumnado desarrolla y adquiere nuevos conceptos y competencias. La *Zona de Desarrollo Próximo (ZDP)* de Vygotsky (1978), es cercana a este concepto de andamiaje, ya que proponía que los sujetos en desarrollo emplean andamios cognitivos que les permiten alcanzar niveles de competencia que no podrían lograr por sí mismos.

Dodge (2001), consideró el andamiaje como *"una estructura temporal que proporciona ayuda en puntos específicos del proceso de aprendizaje"* y estableció tres momentos donde su uso es más indicado, determinando así los **tres tipos de andamiaje**:

- **Andamiaje de recepción:** Son aquellas técnicas que posibilitan extraer la información necesaria, es decir, facilitan la recopilación, selección y organización de la misma. Puede estar integrada por las guías de observación y audición, guías de entrevistas, glosarios, cronologías, tablas de datos, gráficos organizativos, etc.

- **Andamiaje de transformación:** Se trata de técnicas para transformar la información, en los que el alumnado debe procesar

la misma, desarrollando distintos procesos cognitivos como la comparación, contraste, valoración, decisión, etc. Algunas actividades que ayudan a la aplicación del andamiaje de transformación son: diagramas de Venn, tablas de datos, gráficos de características, torres inductivas de datos, etc.

Este andamiaje se desarrolla cuando el alumnado está trabajando con la información, en actividades como la transformación, selección, síntesis, mapa conceptual, lluvia de ideas, toma de decisiones, etc.

- **Andamiaje de producción:** Este tipo de andamios son recomendados cuando el alumnado necesite orientación para producir un producto nuevo con un formato específico que se debe respetar. Así, el docente puede facilitar a los estudiantes documentación para guiar su trabajo, como plantillas, esquemas o formatos para la presentación del producto final, la escritura, o la generación de ideas. Concretamente estas herramientas podrán ser estructuras de obras de teatro, formatos de guiones, esquemas de presentación, plantillas de escritura, etc.

- **La evaluación** se refiere al apartado donde se establecen los criterios de valoración de las actividades realizadas y presentadas en el trabajo final. Se detallan todos los posibles resultados esperables de la realización del trabajo.

Para ello, se describen todos los aspectos que van a ser evaluados, y se especifican los parámetros concretos que se emplearán y se asigna una valoración numérica y cualitativa para la consecución de cada criterio.

Al tratarse de una evaluación relativamente compleja, lo habitual es emplear una *matriz de valoración o rúbrica*, que resulta eficaz cuando los criterios de evaluación son multidimensionales, complejos y tienen carácter subjetivo (Dodge y Pickett, 2001).

Las principales *ventajas* que aportan este tipo de sistema de evaluación son: que permiten objetivar la evaluación, muestran a los estudiantes los requerimientos de su trabajo y cómo se evaluarán, ayudan al docente a clarificar sus criterios de evaluación, proporcionan retroalimentación respecto a la formación, etc.

Tabla 1. Matriz de evaluación Webquest

RUBRIC	beginning	medium	expert
<b>Individual Expertise</b>	Little more was done than to copy and paste from Web pages. Not too much seemed to get into the brain.	Clear learning on the topic has taken place. There's an ability to discuss the topic using examples or evidence.	New information has been firmly connected to previous related knowledge. An easy use of evidence shows a sound understanding.
<b>Group Synthesis</b>	The group's decision seems more a mixing than a blending. Everyone's ideas are thrown together, not necessarily thought through. Still no "Slackers" on this team.	The group decision is based on clear understanding of all team members' perspectives and the decision works to balance them. Some weak spots may still exist.	This group decision is soundly reasoned and addresses key issues that make the topic a challenge to come to terms with.
<b>Final Outcome</b>	The final work seems rushed or incomplete. Careless errors may confuse the audience.	Care has been taken to create a finished product. Few errors exist and these wouldn't be confusing.	Care and creativity make this an interesting and polished final work. The quality of the ideas is reflected in the product.

Fuente. Evaluación de la Webquest "School Safety Webquest" diseñada por Tom March (2002) y disponible en:

[http://tom march.com/webquests/croolzone/webquest\\_rubric.htm](http://tom march.com/webquests/croolzone/webquest_rubric.htm)

- **La conclusión** es el apartado que sirve como cierre a la actividad Webquest, y en ella se encuentra un resumen del aprendizaje logrado con la realización del trabajo. Debe integrar los puntos clave para el alumnado, proponer una autorreflexión sobre lo aprendido del tema, y valorar su importancia y utilidad o aplicación fuera del aula. También se puede invitar en este apartado al alumnado a realizar sugerencias sobre la actividad y el desarrollo de la misma.
- **Los créditos y referencias** es la sección destinada a que el autor de la Webquest indique las referencias de la documentación empleada para prepararla, exponga las fuentes del material extraído, y presenta información personal de contacto o bien agradecimientos a personas participantes en la actividad.
- **La guía didáctica** también se denomina página del profesorado e incluye toda la información de interés para que si un docente diferente

al autor original de la Webquest desea utilizarla con su alumnado, pueda hacerlo. Es una estructura similar a la Webquest con explicaciones y aclaraciones de cada apartado desde el punto de vista docente.

#### **2.1.4. BASES METODOLÓGICAS DE LA WEBQUEST**

En este apartado se presenta una revisión de las principales teorías educativas o bases didácticas que sirven de referencia y se trabajan con la metodología Webquest.

La Webquest es una herramienta educativa cuyo éxito radica en que puede ser utilizada en la mayor parte de materias de enseñanza como complemento y alternativa a la metodología tradicional, la clase magistral, y tiene ese carácter innovador apoyado en las TICs que la hacen atractiva y motivadora tanto para el alumnado como para el profesorado.

El propio creador de la Webquest, Bernie Dodge, explicó en una entrevista publicada en *Education World* (Starr, 2000) su sensación o sentimiento la primera vez que aplicó la metodología en el aula, del siguiente modo:

*«Disfruté caminando por la clase y ayudando cuando hacía falta, escuchando el murmullo de las conversaciones mientras los estudiantes tomaban sus notas e intentaban tomar una decisión. Nunca les había oído hablar sobre las cosas con tanta profundidad y desde tantas perspectivas. Aquella tarde me di cuenta de que esta era una manera diferente de enseñar [...], «and that I loved it!».*

De sus palabras se denota el carácter innovador y alternativo a lo que estaban acostumbrados en materia de enseñanza, que aporta la metodología Webquest y que la hace tan enriquecedora.

Los fundamentos psicopedagógicos de las Webquest tienen como referente las teorías del procesamiento de la información, el Constructivismo cuyo autor más importante es Piaget y el Construccionismo de Papert, que inciden en los procesos de aprendizaje mediados, en los que el alumnado es el núcleo del aprendizaje y el docente representa la función de mediador pedagógico entre el conocimiento, el medio y el alumnado (Francisco Araya Carrasco, 2006).

Asimismo, enlazan con las propuestas de desarrollo de competencias, y de manera específica con la competencia en el manejo de la información, es decir, planificación, acceso, procesamiento, y uso de la información.

Además, la metodología conecta con el método de trabajo por proyectos; con el del aprendizaje basado en preguntas, búsquedas (inquiry) o problemas de Dewey –ABP/PBL y la creación de andamios (scaffoldings) de Bruner, (1963) entendidos como las ayudas que el profesorado pone al alcance del alumnado para que pueda avanzar mejor en sus aprendizajes.



A partir de estas bases teóricas se considera que la Webquest como herramienta educativa incorpora diversos enfoques y procesos de aprendizaje que a continuación detallo:

- **Aprendizaje constructivista y construccionista**

El **constructivismo** es una teoría del conocimiento que trata de dar respuesta al modo en que los seres humanos adquirimos el conocimiento y accedemos a la realidad. Ha sido relacionado con la metodología Webquest por numerosos autores (Adell, 2004; Area, 2004; Benz, 2002; Dutt-Doner, et al, 2000; March, 1998). Esta filosofía sigue un posicionamiento intermedio o síntesis entre: *racionalismo*, donde todo se basa en el conocimiento innato, y *empirismo*, que considera que todo el conocimiento depende de la experiencia sensorial, del contexto; de modo que considera que el ser humano construye su propio conocimiento a través de lo que posee de forma innata y lo que recibe del contexto.

Uno de los autores anteriores (Adell, 2004) en su definición de la metodología Webquest considera que *"... sigue una estrategia de corte claramente constructivista en la que se da más importancia al descubrimiento e indagación por parte del alumno que a las explicaciones del profesor. La tarea del profesor no es proporcionar conocimiento, que ya lo adquieren los alumnos, sino ayudar a buscar, seleccionar, comprender, sintetizar, etc. la información."* Aporta una muestra clara del modo en que la metodología Webquest se basa en la filosofía constructivista como modelo de aprendizaje para el alumnado.

El **construccionismo** es una teoría del conocimiento que aparece como evolución del constructivismo principalmente desarrollada y apoyada por Seymour Papert. Mantiene la misma esencia que el constructivismo, al considerar el aprendizaje como la creación de estructuras de conocimiento, independientemente de las circunstancias, y es perceptible la gran influencia de Piaget en la teoría de Papert.

La principal **diferencia entre constructivismo y construccionismo** (Ackerman, 2001) radica en que el construccionismo se centra más en "aprender a aprender" y "aprender haciendo", es decir, en el modo en que se desarrolla el aprendizaje. Además, otra característica propia del constructivismo que está presente en la Webquest, es la importancia que se concede a las múltiples maneras de aprender, al contexto en el que se desarrolla el aprendizaje, y sobre todo a las herramientas tecnológicas para el aprendizaje.

De estas dos filosofías básicas que son la esencia de la metodología Webquest, se pueden extraer modelos de aprendizaje concretos que en ella se trabajan como son el aprendizaje **activo**, aprendizaje **autónomo**, aprendizaje **significativo**, etc.



### - **Aprendizaje activo**

Se entiende cómo aquella metodología que propicia una actitud activa del estudiante en clase, en contraposición con lo que ocurre en el método expositivo clásico, en el que el alumno se limita a tomar notas de lo que ve en la pizarra. Es el proceso que compenetra a los estudiantes a realizar cosas y a pensar en esas cosas que realizan (Bonwell & Eison, 1991).

Es un modelo de aprendizaje basado en el alumnado, en el que el conocimiento solo puede adquirirse a través de la implicación, motivación y participación activa de los mismos. De este modo, el estudiante no constituye el agente pasivo receptor de información, al que se limita en la metodología tradicional.

### - **Aprendizaje autónomo**

Este modelo de aprendizaje se entiende como el proceso de aprender por uno mismo, es decir, es el aprendizaje logrado por el alumnado sin el concurso o participación del docente. El sujeto del aprendizaje es quién desarrolla dicho proceso. Consiste en aprender a través de la búsqueda individual en los recursos disponibles, o bien mediante la realización de prácticas o experiencias de manera autónoma. (*Experiencias aprendizaje autónomo*. Chan, 2003, Pearson y Lewin, 2005, Yumuk, 2002).

### - **Aprendizaje significativo**

El aprendizaje significativo es, según el teórico norteamericano David Ausubel (1960), el tipo de aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso. Es decir, la estructura de los conocimientos previos condiciona los nuevos conocimientos y experiencias, y éstos, a su vez, modifican y reestructuran aquellos.

El aprendizaje significativo ocurre cuando una información nueva se conecta con un concepto preexistente en la estructura cognitiva. Esto implica que las nuevas ideas o conceptos pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas y conceptos relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y funcionen como un punto de anclaje a las primeras.

### - **Aprendizaje cooperativo y aprendizaje colaborativo**

Estos dos modelos de enseñanza-aprendizaje en ocasiones son empleados indistintamente, ya que ambos tienen en común que se dan en metodologías de trabajo en equipo, y por tanto, ambos se encuentran en contraposición al aprendizaje competitivo. Los dos modelos consideran que el conocimiento se genera de las interacciones resultantes del trabajo en equipo y la relación entre sus miembros, lográndose un aprendizaje conjunto. Sin

embargo los enfoques del **aprendizaje cooperativo y colaborativo** tienen algunas **diferencias** que a continuación se presentan (Panitz, 2001).

La diferencia esencial es que, en el aprendizaje cooperativo el proceso de enseñanza-aprendizaje está estructurado por el docente ya que es quién diseña y controla las interacciones y organización del grupo para lograr los resultados esperados, mientras que en el aprendizaje colaborativo la responsabilidad de organizar las actividades de aprendizaje (funciones, tareas, roles...) es total por parte del alumnado, logrando una mayor autonomía.

La otra diferencia clave entre ambos modelos es que, en el aprendizaje cooperativo es habitual realizar una división de las tareas, roles y posteriormente volver a integrarlas para lograr el objetivo; y en el aprendizaje colaborativo la totalidad del grupo comparte el proceso de aprendizaje y desarrolla conjuntamente las actividades hasta lograr el objetivo.

En la Webquest, por tanto, se podrían dar ambos modelos dependiendo del desarrollo y estructuración de la actividad, aunque el enfoque de la metodología está más relacionado con el paradigma cooperativo, ya que tanto el diseño de la Webquest como su desarrollo está totalmente estructurado, guiado, y es responsabilidad del profesor.

#### - **Aprendizaje diferenciado**

El aprendizaje diferenciado está basado en la heterogeneidad del alumnado y la necesidad de atender a esa diversidad existente para lograr los objetivos del aprendizaje. Por tanto este modelo consiste en crear múltiples maneras de aprendizaje para que los estudiantes que poseen habilidades, intereses y competencias diferentes sean capaces de adquirir, usar y presentar conceptos vinculados a su proceso de aprendizaje.

La Webquest ofrece posibilidades para el aprendizaje diferenciado debido a la responsabilidad que cada alumno asume al desempeñar un rol, llevar a cabo una tarea, realizar una investigación ... dentro del proceso de aprendizaje cooperativo o colaborativo derivado del trabajo en equipo.

#### - **Motivación y aprendizaje auténtico**

Tom March (1998) destaca la eficacia y utilidad de las Webquest debido a dos factores que aportan como son la capacidad para motivar y promover el aprendizaje auténtico del alumnado.

Las Webquests utilizan varias estrategias para aumentar la **motivación y el interés** del alumnado que implican un mayor tiempo y calidad en la realización de la tarea, produciendo un aprendizaje mayor y más intenso. Esto es así debido a la **autenticidad** de las Webquests, que proponen dar respuesta a una tarea llevando a cabo actividades o procesos de investigación que van más allá del entorno académico y normalmente muestran la aplicación y funcionalidad de los conceptos teóricos para el mundo real. Esto provoca un interés o atracción en el alumnado hacia el tema en cuestión, que acompañado

del acceso a recursos reales de Internet y el empleo de TICs, son base del éxito de la metodología.

Se podría añadir que además fomentan la **reflexión** y el **pensamiento crítico** del alumnado acerca del tema propuesto vinculado con su entorno social. Por último también es habitual que haya actividades que otorguen una mayor libertad al alumnado lográndose un **trabajo creativo**, difícil de conseguir con una metodología tradicional.

### 3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

A continuación se explica principalmente de manera detallada los objetivos planteados en este trabajo de investigación, y de qué modo se pretende su consecución.

El ***objetivo principal*** de la investigación desarrollada es doble:

- Por un lado, se pretende validar la eficacia de una metodología innovadora alternativa, a través de la aplicación de la herramienta Webquest, para la asimilación y comprensión de los conceptos de la materia de economía.
- Por otro lado, el objetivo es evaluar la satisfacción, motivación y predisposición del alumnado para la realización de actividades de enseñanza-aprendizaje innovadoras en economía apoyadas en herramientas que emplean las TICs, y el uso de Internet.

Además, ha sido considerado interesante ***complementar el objetivo básico*** de la investigación con un estudio comparativo del alumnado de economía de diferente nivel, que resultará un perfecto punto de partida. De este modo, se ha tratado de identificar las diferencias en las características psicológicas y personales del alumnado de primero y de segundo de Bachillerato, que se podrían tener en cuenta por su influencia en la forma de impartirles docencia.

## 4. DISEÑO Y METODOLOGÍA DEL ESTUDIO

Este apartado engloba principalmente la fundamentación del proceso de investigación realizado. Para ello, se explica primero la justificación de la metodología empleada para la consecución de los objetivos, así como la estructuración e importancia de los mismos. Además, se presenta detalladamente el diseño de la investigación y la contextualización de las experiencias realizadas en el centro educativo.

### 4.1. JUSTIFICACIÓN

El **punto de partida** del estudio ha sido una comparativa entre el alumnado de primero y de segundo de Bachillerato en el centro de educación secundaria IES Basoko, como he apuntado anteriormente, con el fin de identificar diferencias de carácter psicológico entre ambos grupos.

La razón de ser de iniciar la investigación de este modo es que durante mi estancia práctica en el centro educativo, observé notables diferencias en el comportamiento del alumnado de ambos cursos, que podrían deberse a razones de madurez o desarrollo psicológico, y que lógicamente afectaban al desarrollo de las sesiones.

La utilidad de este estudio reside en que, una vez identificadas estas diferencias y habiendo analizado su importancia, se podría adaptar, como docentes, nuestra forma de impartir economía en función de las características de cada grupo.

A continuación se enfatiza el **objetivo principal** razón del proceso de investigación, exponiendo los antecedentes en innovación en Economía y los fundamentos del estudio.

La Economía es un área del conocimiento que históricamente se ha enseñado a través de metodologías didácticas tradicionales, clases magistrales, mediante explicaciones teóricas apoyadas en manuales de referencia o libros de texto. Sin embargo, los continuos esfuerzos desarrollados orientados a una paulatina innovación pedagógica de la enseñanza, propuestos inicialmente por las Ciencias Experimentales y progresivamente extendidos al resto de áreas, han propiciado una innovación educativa en Economía en la última década.

Esta innovación educativa, como expone *Fidalgo, (2011) "La innovación docente y los estudiantes"*, se sustenta en los procesos, el conocimiento, las personas y las tecnologías, y la consecuencia de los diversos cambios es la implantación de nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje.

Los numerosos estudios pedagógicos desarrollados (Becker, 1970; Bonwell y Eison, 1991; Johnson, Johnson y Smith, 1991; etc.) han concluido que las metodologías innovadoras busquen involucrar al alumnado en su aprendizaje siendo parte activa del mismo y no mero receptor de conocimiento, logrando de este modo una mejora en su rendimiento y su actitud.

Así, se intenta **contribuir a la investigación** sobre la enseñanza de Economía y para ellos se ha aplicado una metodología alternativa, analizando su eficacia y su aceptación por el alumnado.

La filosofía del estudio ha sido la funcionalidad, ya que la experiencia planteada ha sido aplicada directamente en el aula durante mi estancia práctica y las conclusiones obtenidas, serán tenidas en cuenta en mi futuro como docente.

En primer lugar, desde el enfoque del docente, se ha considerado imprescindible validar si verdaderamente el alumnado que aprende mediante una herramienta innovadora asimila los conocimientos de manera más efectiva que quién aprende a través de la lección magistral. Para ello, una vez finalizada la experiencia, he realizado un test de conocimientos idéntico para ambos grupos.

En segundo lugar, se ha creído necesario atender al punto de vista del propio alumnado, y por ello se ha analizado su aceptación de la metodología innovadora en Economía, algo a lo que no están tan habituados, mediante un cuestionario de satisfacción realizado tras la finalización de la experiencia.

Por último, se va a justificar la **elección de una actividad Webquest**, respecto al amplio abanico de herramientas innovadoras existentes actualmente.

El fundamento principal radica en la propia limitación que habitualmente afecta al profesor en su elección de las actividades a aplicar. Básicamente ha consistido en una limitación temporal, ya que tan solo dispuse de 3 sesiones para el desarrollo de la actividad, y en este sentido se consideró que las actividades que se proponen en una Webquest se ajustaban perfectamente, a diferencia de otras herramientas como Wikis o Blogs que suelen requerir una formación previa. Concretamente se ha creado una Webquest de corta duración, cuya aplicación idónea se estima de 1 a 3 sesiones, y se ajustaba perfectamente a las posibilidades de que dispuse.

Además, la considero una herramienta muy completa<sup>1</sup> y novedosa, que permite el trabajo en equipo, y el uso de Internet de una manera guiada y estructurada, propiciando en menor medida la dispersión del alumnado.

---

<sup>1</sup> Ver apartado 2.1.5. Bases metodológicas de la Webquest.

## 4.2. CONTEXTUALIZACIÓN

Se ha desarrollado el proceso de investigación durante mi experiencia práctica en el Centro Educativo de Educación Secundaria IES Basoko perteneciente a la red pública de centros educativos de Pamplona.

Las materias de la especialidad de Economía en los que se ha centrado mi periodo práctico y por tanto, objeto de mi estudio, han sido la materia de Economía de primer curso y la materia de Economía de la Empresa de segundo curso, en ambos casos pertenecientes al Bachillerato de Humanidades y Ciencias Sociales.

La materia de Economía de primero estaba compuesta por un único grupo formado por 23 alumnas y 10 alumnos, mientras que los alumnos de Economía de la Empresa de segundo formaban dos grupos compuestos por 10 alumnos y 10 alumnas (2ºA) y 9 alumnos y 6 alumnas (2ºB) respectivamente.

### - Comparación inicial

El estudio comparativo inicial de las características psicológicas del alumnado de primero y segundo de Bachillerato se ha llevado a cabo mediante un cuestionario individual de carácter anónimo realizado a los tres grupos.

Cabe apuntar que la totalidad del alumnado no había asistido a clase en la sesión en que pedí su colaboración para responder a los cuestionarios, de modo que concretamente he dispuesto de 64 resultados para el análisis, 32 de primer curso y 32 de segundo.

Los resultados han sido analizados contrastando los resultados de los de primer curso con los de segundo, permitiendo así la identificación de sus principales diferencias.

### - Actividad Webquest

La actividad Webquest, que representa la parte fundamental de la investigación, se enmarca dentro de la asignatura de Economía de primero de Bachillerato.

Este grupo cumplía con las *características* idóneas, ya que no estaba tan exigido en el calendario como en segundo curso, donde la preparación de Selectividad es clave, y además se componía por 33 personas, lo que permitía su división en dos subgrupos para proceder con la experiencia.

Estaba formado por 23 alumnas y 10 alumnos, lo que puede ser muestra del perfil de alumnado que se decanta por la modalidad de Humanidades y Ciencias Sociales, o bien puede ser un indicio de que las chicas tienen mayor orientación y capacidad para continuar sus estudios hacia el Bachillerato.

En cuanto al nivel académico de la clase, destacaba que los resultados estaban bastante polarizados, es decir, había una cantidad importante de suspensos (11 en la 2ª evaluación) a la par que numerosas personas con notas altas (entre el 9 y el 10). Un hecho relativamente sorprendente hasta para la profesora de Economía del centro.

De modo general, y basándome en mi observación en el aula, considero que el grupo era bastante disperso, y los esfuerzos por parte de la docente para mantener la atención y concentración eran altos. Sin embargo, en algunos temas concretos en los que la profesora planteaba cuestiones para pensar o reflexionar, se apreciaba una alta participación e implicación del alumnado, y se conseguía captar su atención.

La experiencia que he aplicado con ellos consistía en una metodología novedosa y alternativa a la habitual a la que estaban acostumbrados, por medio de la cual, iban a trabajar y aprender los contenidos de un tema concreto de la programación.

Para ello, dividí al grupo en dos subgrupos, de modo que uno de ellos aprendiese el tema de la manera tradicional por medio de la explicación teórica de la profesora, y el otro lo aprendiese a través de una actividad Webquest realizada conmigo en el aula de informática. Una vez finalizado el tema evalué la eficacia de cada método mediante la realización de un test de contenidos idéntico para la totalidad del grupo, incluido para su nota de clase.

### **4.3. DISEÑO Y PLANIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

A continuación se explica cómo se ha diseñado y planificado la actividad, y se presentan los recursos elaborados y empleados para el desarrollo de la investigación.

Respecto al **punto de partida**, comparación entre el alumnado de primero y segundo curso de Bachillerato, básicamente se elaboró un cuestionario con los ítems que consideré relevantes acerca de motivación, intenciones de futuro, forma de pensar... Está disponible *en el ANEXO 1*.



Este cuestionario fue entregado para su realización en las sesiones de clase con fechas 29/4/2013 y 30/4/2013, correspondientes a mi última semana de estancia práctica en el centro.

Respecto a la **parte fundamental** de la investigación, la aplicación de la metodología innovadora Webquest, a continuación se explica detalladamente la planificación de la actividad y la forma de proceder.

Me gustaría señalar que para la realización de esta actividad conté con la colaboración y consenso de la profesora de Economía del centro, que me asesoró en cuanto a los contenidos a trabajar en la misma.

Como se comenta en la contextualización, la actividad se enmarca en la materia Economía de primer curso, y concretamente con ella se pretendía la enseñanza de un tema completo de la programación, de un modo alternativo al tradicional.

Una vez valoradas las alternativas de manera conjunta con la profesora, se decidió que el tema conveniente para llevar a cabo la actividad era el **Tema 6 - el Mercado de Trabajo**, ya que era ofrecía amplias posibilidades en cuanto a recursos multimedia, y propiciaba la reflexión a la par que era un tema de actualidad.

A continuación se exponen los recursos elaborados y empleados, como la Webquest, cuestionarios y test de contenidos, y la programación de la experiencia.

#### - Recursos empleados

El primer punto importante fue la elaboración de manera autónoma de una **Webquest** pública para ser trabajada en el aula con el alumnado, tratándose de una parte esencial para mi estudio. Su creación fue a través del servicio gratuito de elaboración de herramientas TIC de *Google Sites*, basada en su sencillez y manera intuitiva para crear contenidos.

Esta actividad, además de ser clave para el proceso investigador, representa una nota de clase complementaria para el alumnado, que se añadió a su nota final de la evaluación. Por ello, las cuestiones que se plantearon para su resolución trataban de que comprendiesen y asimilasen los contenidos del tema propuesto, pero además, requerían un esfuerzo crítico y reflexivo acerca de algunos conceptos que se prestaban a ello, y por último, se planteó como colofón una actividad creativa que requiere una breve investigación y combinaba el manejo TICs.

El diseño y contenido de las diferentes partes de la estructura de la Webquest (introducción, tareas, proceso, recursos, evaluación y conclusiones) se pueden observar en *e/ ANEXO 2*. O bien es posible acceder a la propia

Webquest elaborada y empleada en la experiencia en el siguiente enlace: <https://sites.google.com/site/wqeconomia1bachiller/introduccion>.

Otro punto importante fue la creación del **cuestionario de satisfacción** de la actividad Webquest, por medio del cual se obtuvo el feedback por parte del alumnado, una vez desarrollada la actividad innovadora al completo. El análisis de los resultados, ha permitido evaluar la aceptación y predisposición del alumnado a realizar actividades innovadoras en Economía, y descubrir las sensaciones que les ha aportado la misma.

Este *cuestionario de satisfacción* de elaboración propia está disponible en el *ANEXO 3*.

Por último, con el fin de obtener la información necesaria para la consecución de los objetivos planteados en la investigación, también se ha creado un **cuestionario de tipo test**, referente a los conceptos del tema, cuya evaluación ha permitido comparar la eficacia de cada método de enseñanza para la asimilación de los contenidos.

Este *cuestionario de evaluación tipo test* de elaboración propia está disponible en el *ANEXO 4*.

### **Programación de la experiencia**

Un aspecto imprescindible en el proceso fue programar y estructurar la actividad de modo que permitiese la resolución de la actividad de manera adecuada, y a su vez la asimilación de los contenidos del tema correspondiente al Mercado de Trabajo.

Así, se dividió el grupo en dos subgrupos, de 16 y 17 personas respectivamente, para contrastar la eficacia de dos formas de enseñanza-aprendizaje alternativas.

El subgrupo de 16, fue quien realizó la actividad Webquest, y se decidió crear cuatro equipos de trabajo de cuatro miembros cada uno, para potenciar el desarrollo de capacidades complementarias a las habituales. Este subgrupo estaba formado por 10 alumnas y 6 alumnos, correspondiendo con la mayoría femenina existente en la clase.

Quisiera puntualizar que la creación de los dos subgrupos y de los cuatro equipos de trabajo no fue aleatoria, si no que fue consensuada con la profesora, de modo que estuviesen compensados.

Además la distribución de los subgrupos fue representativa, para que no sucediese que los alumnos con rendimientos académicos altos realizaran la actividad Webquest, o al revés, adulterando así la experiencia, y los posibles resultados.

Se estructuró la actividad en **3 sesiones** del siguiente modo:

**Tabla 2.** Programación actividad Webquest

Nº de sesión	Fecha (día)	Contenido	Composición	Espacio
<b>Sesión 1</b>	24/4/2013 (X)	Desarrollo del tema 6 (dos metodologías)	Subgrupos diferenciados	Aula habitual y aula informática (Webquest)
<b>Sesión 2</b>	29/4/2013 (L)	Desarrollo del tema 6 (dos metodologías)  Cuestionario Satisfacción Webquest	Subgrupos diferenciados  Realizado sólo al grupo de Webquest	Aula habitual y aula informática (Webquest)
<b>Sesión 3</b>	30/4/2013 (M)	Test de evaluación y Cuestionarios	Grupo completo	Aula habitual

## 5. RESULTADOS DEL ANÁLISIS ESTADÍSTICO

En este apartado, se presentan los resultados obtenidos mediante el tratamiento de los datos recogidos en la selección de la muestra, a través del programa estadístico SPSS versión 21 (IBM).

Además, se exponen las características de la muestra y el tipo de muestreo realizado, y se completará la información presentada con su correspondiente interpretación y valoración en cada caso.

### 5.1. CARACTERÍSTICAS DE LA MUESTRA Y EL MUESTREO

Previamente a comenzar con el análisis e interpretación de los resultados obtenidos en el desarrollo de las experiencias que son la base del proceso investigador, se ha considerado necesario presentar una descripción de la muestra y del tipo de muestreo realizado.

#### - Características de la muestra

Respecto a la recogida de datos y selección de la muestra, apuntar que este proceso se ha llevado a cabo en contextos y momentos temporales diferentes, dependiendo de las necesidades que extraídas de cada objetivo específico. Por tanto, la recogida de datos para la investigación ha conformado tres muestras diferentes.

Para el *estudio comparativo previo* a la investigación, se ha contado con la colaboración de todo el alumnado perteneciente a mis grupos de práctica del IES Basoko, de modo que he trabajado con una muestra de 64 alumnos/as, de los que 32 pertenecen a primer curso de Bachillerato y 32 al segundo curso.

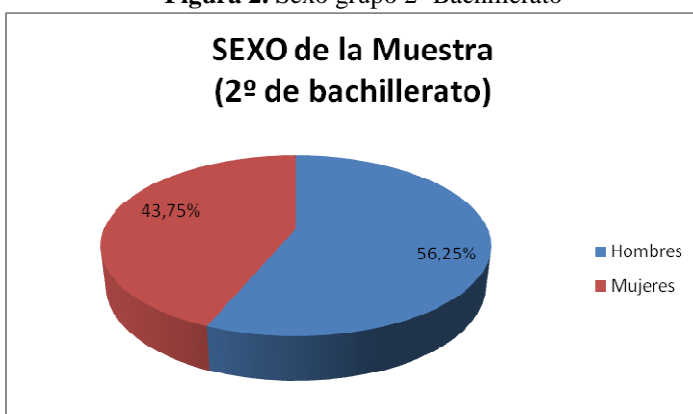
La muestra formada por el alumnado de primero se caracteriza por la mayor proporción de mujeres resultantes, al haber 22 por tan solo 10 hombres, aspecto implícito en la propia estructura del grupo de Economía de primero en el centro. Gráficamente se observa fehacientemente esta característica.

Figura 1. Sexo grupo 1º Bachillerato



Por su parte, la muestra formada por el alumnado de segundo curso se caracteriza por un mayor equilibrio en la proporción de mujeres y hombres

Figura 2. Sexo grupo 2º Bachillerato



resultantes en el grupo. Y a diferencia del grupo de primero, en este segundo curso se ha contado con 18 hombres y 14 mujeres. Por tanto, los datos representados muestran que existe mayor proporción (56,3%) de hombres que de mujeres (43,8%), y gráficamente se aprecia esta distribución equilibrada.

Respecto a la esencia del estudio, la **aplicación de la metodología Webquest**, se ha contado con dos muestras pertenecientes al grupo de primero de Bachillerato, contexto en el que he desarrollado la experiencia.

La **primera muestra** provenía del cuestionario de satisfacción realizado por el subgrupo que ha desarrollado la actividad innovadora, y está compuesta por 16 resultados, con las siguientes características:

Figura 3. Sexo subgrupo Webquest.



Figura 4. Edad subgrupo Webquest.



- Atendiendo el resultado gráfico referente al género de la muestra, existe mayor proporción de mujeres que de hombres, siguiendo con la propia naturaleza del grupo. Dato que podría aportar información en el caso de que existiesen diferencias significativas en la valoración y aceptación de la actividad Webquest por parte de hombres y mujeres.

- En cuanto a la edad de la muestra, gráficamente se observa que el 50% de los resultados tienen 17 años, siendo su media aritmética de 16,88. Dato indicativo de que en el primer curso por lo general el alumnado tiene entre 16 y 17 años, si no es repetidor.

La **segunda muestra** ha sido obtenida como resultado del test de evaluación conceptual realizado por el grupo al completo, para validar qué metodología favorece la asimilación de los conceptos. Así, la muestra es de 32 alumnos/as, y sus características son idénticas a las apuntadas en el estudio comparativo previo para el grupo de primero.

#### - Tipo de muestreo

Para seleccionar las muestras de la investigación, se ha elaborado básicamente dos cuestionarios diferentes (se explica en el diseño de la investigación), con cuestiones relativas a cada objetivo específico del estudio.

De manera genérica, se ha empleado la misma estructura básica para el diseño y preparación de cada cuestionario. Esta se compone de tres partes:

- *Identificación del cuestionario:* Es la primera parte del cuestionario y se compone de nº de identificación y fecha de realización.
- *Introducción al estudio:* Es la información redactada que se presenta en primera instancia en el cuestionario, y en ella se presenta el estudio y se solicita su colaboración.
- *Cuerpo del cuestionario:* Está compuesto por los diferentes tipos de preguntas planteadas para obtener información respecto a cada objetivo.

En relación a la tercera parte, cuerpo del cuestionario, añadir que en ambos casos, pese a que el objetivo era distinto, se ha seguido la misma estructura.

En primer lugar, el cuestionario se compuso de unas *cuestiones de introducción*, que eran de carácter personal o general y ayudaban a crear un clima favorable para continuar participando en el estudio. Un ejemplo sería:

#### X ¿Te gusta ser como eres?

- ( ) Sí, me gusta ser tal y como soy
- ( ) Me gusta como soy pero cambiaría algunas cosas
- ( ) No, si pudiera cambiaría mi forma de ser

A continuación, se incluyeron las *cuestiones específicas sobre el objeto de la investigación*, imprescindibles para obtener la información relevante y necesaria para el estudio. Por ejemplo serían:

**XX. A continuación marca con una X tu grado de conformidad con las siguientes afirmaciones relacionadas con la actividad Webquest:**

		Totalmente en desacuerdo	Algo en desacuerdo	Ni de acuerdo ni desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
		1	2	3	4	5
-	La actividad me ha parecido interesante					
--	La actividad me ha parecido motivadora					

Por último, se añadieron *cuestiones de identificación personal*, donde se les pedía información relativa a su edad, sexo, lugar en el que viven... Su importancia radica en que permitían identificar diferencias en función de colectivos, hombres y mujeres, diferentes edades, diferentes zonas geográficas etc.

Respecto al tipo de cuestiones, han sido explicadas de manera diferenciada en función del objetivo con el que se han presentado, y se ha incluido preguntas abiertas y cerradas.

Concretamente, en éstos cuestionarios se ha decidido incluir mayoría de preguntas cerradas, aunque también alguna cuestión ha sido *abierta*, por su propia naturaleza. Se ha considerado qué con este planteamiento al encuestado le resulta más sencillo su participación, y las respuestas son más concisas y adecuadas a los objetivos planificados. Las *preguntas cerradas* han sido tanto *dicotómicas*, es decir, con dos opciones de elección, como *multicotómicas* de *opción única* u *opción múltiple*, es decir, con 3 o más opciones de elección, y pudiendo elegir solo una o bien varias de dichas opciones. Para aclarar el tipo de cuestiones que he incluido presento los siguientes ejemplos:

- *Pregunta abierta:*

**X. Edad:** ..... años

- *Pregunta cerrada dicotómica:*

**XX. ¿Estarías dispuesto a irte al extranjero a trabajar?**

( ) Si      ( ) No

- *Pregunta cerrada multicotómica de opción única:*

**XXX. En el mercado laboral te gustaría ser... (elige una opción)**

Trabajador autónomo	
Trabajador por cuenta ajena	

Emprendedor, crear tu propia empresa	
No lo sé, nunca lo he pensado	

- *Pregunta cerrada multicotómica de opción múltiple:*

**XXXX. ¿Por qué decidiste cursar Economía?** Señala los motivos de tu elección, puedes seleccionar varios.

Me gusta y pienso que será útil para mí futuro	
Es una asignatura fácil de aprobar	
Me lo recomendaron (amigos, hermanos, padres...)	
Por descarte, para no tener que elegir otras optativas	
Otro motivo	

## 5.2. RESULTADOS OBTENIDOS

Esta sección está dedicada a la exposición de los principales resultados obtenidos durante la fase experimental.

En primer lugar, y como punto de partida, se describen las principales diferencias entre alumnos/as de diferente curso extraídas del estudio comparativo realizado sobre los grupos de primero y segundo de bachillerato.

Finalmente, se presentarán los resultados sobre la valoración-satisfacción del alumnado que ha realizado la actividad innovadora Webquest, y la validación de ambas metodologías para la asimilación de los conceptos en Economía, obtenidos mediante las pruebas de evaluación administradas al alumnado.

### 5.2.1. ESTUDIO COMPARATIVO PRIMERO-SEGUNDO

En esta sección se presenta el contraste de los resultados obtenidos comparando la opinión del alumnado de primer y segundo curso de bachillerato, del que se extraen diferencias claves que convendría tener en cuenta para adaptarse a las necesidades de cada grupo.

Para ello, a continuación se presentan los principales aspectos susceptibles implicar diferencias entre ambos grupos, y se analiza en qué sentido surgen esas distinciones.

En primer lugar, se analizan las intenciones de futuro del alumnado de cada grupo para validar si realmente existen diferencias en las ideas que han adquirido hasta el momento.



Así, se ha consultado al alumnado si una vez finalizado el bachillerato desea seguir estudiando, y en caso afirmativo, que tipo de estudio quiere cursar.

**Figura 5.** Seguir estudiando 1º Bachillerato.

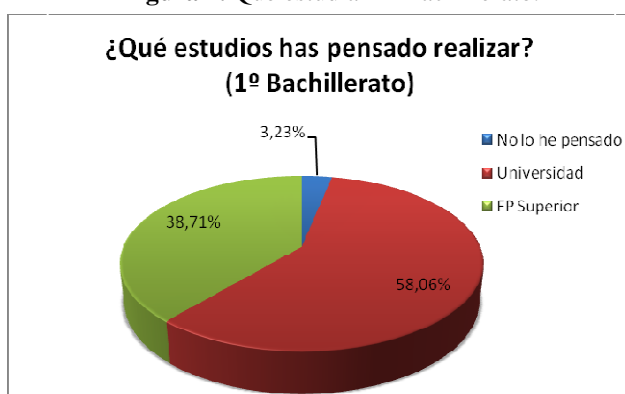


**Figura 6.** Seguir estudiando 2º Bachillerato.

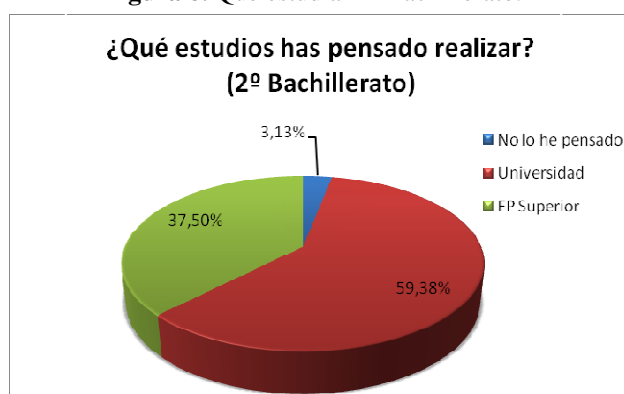


Los resultados muestran que en este caso las diferencias no son significativas ni considerables, ya que el 100% del alumnado de segundo tiene claro que quiere continuar estudiando, y en primero prácticamente ocurre igual, ya que tan solo un estudiante sostiene que aún no ha decidido si continuará estudiando, mientras que el resto (96,88%) tiene claro que sí lo hará.

**Figura 7.** Qué estudiar 1º Bachillerato.



**Figura 8.** Qué estudiar 2º Bachillerato.



Enlazando con el punto anterior, los resultados evidencian que tampoco existen diferencias significativas entre grupos referentes al tipo de estudios que tienen intención de cursar una vez finalizado el bachillerato. En torno al 60% en ambos casos, desea continuar su formación a través de la Enseñanza Superior Universitaria, mientras que el 37% – 38% ha pensado en realizar Estudios Superiores de Formación Profesional, y un estudiante en cada curso (3%) no lo ha decidido.

A continuación, se prosigue con el análisis de los resultados referentes a sus intenciones futuras, pero en este caso se les consulta acerca de su dedicación futura y su preparación para el mercado laboral.

Concretamente se les ha cuestionado cómo se ven en el mercado laboral, si se consideran preparados, y por otro lado, si tienen claro a qué se quieren dedicar, qué puesto de trabajo les gustaría desempeñar.

**Figura 9.** Preparación 1º Bachillerato.



**Figura 10.** Preparación 2º Bachillerato.



Los resultados evidencian que, en este caso, sí existen diferencias considerables entre ambos grupos, puesto que en primero un 53% no se considera preparado para el mundo laboral, mientras que en segundo curso un 75% de los encuestados tiene una respuesta favorable al respecto, y se considera preparado para trabajar. Estas diferencias, pueden deberse a qué el alumnado de segundo ya siente más cerca el fin de la etapa escolar, y el inicio de los estudios superiores que les formarán para su futuro empleo, y sostiene una posición más madura considerándose preparado para ello.

Estas diferencias se consolidan y ratifican con la interpretación de la siguiente cuestión, referente a su futura ocupación.

**Figura 11.** Dedicación futura 1º Bachillerato.



**Figura 12.** Dedicación futura 2º Bachillerato.



Los resultados siguen la lógica del punto anterior y ratifican que existen diferencias significativas entre el alumnado de primero y segundo referentes a su decisión sobre su dedicación futura. En este caso, en primer curso, el 62% del alumnado de momento no tiene claro a qué se quiere dedicar, mientras que en segundo curso las proporciones se invierten, y un 65,63% sí ha decidido su dedicación futura.

Estos resultados muestran que el alumnado de primero aún está definiéndose y no se muestra centrado y decidido respecto a su futuro como los alumnos/as de segundo. Es un hecho, por otra parte entendible, ya que el

curso de segundo es momento de decisión en el que el alumnado dedica esfuerzos a aclarar sus ideas y definir su futuro, y en primero aún se ve esta circunstancia con lejanía, sin darle mayor importancia.

### 5.2.2. SATISFACCIÓN-VALORACIÓN DE LA ACTIVIDAD WEBQUEST

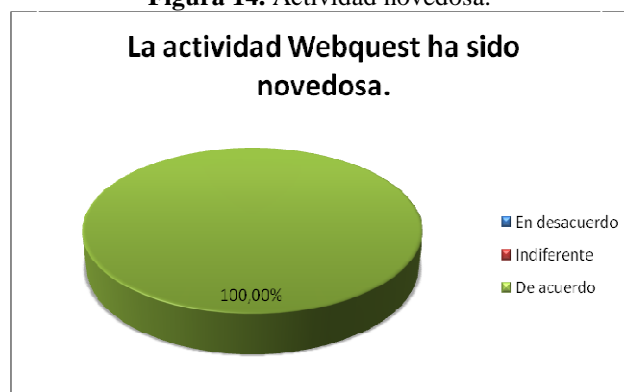
Se presentan a continuación los principales resultados obtenidos mediante el cuestionario de satisfacción realizado por los alumnos/as que llevaron a cabo la Webquest.

En primer lugar, partiendo de la base de que el alumnado de bachillerato no está familiarizado con el empleo de Webquest y de Internet en su proceso de aprendizaje de la Economía, se les ha preguntado si habían trabajado anteriormente con esta herramienta, y si les parecía una actividad innovadora **novedosa**.

Figura 13. Webquest previamente.



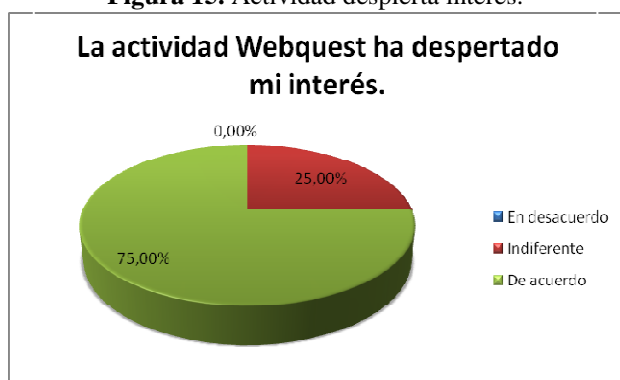
Figura 14. Actividad novedosa.



Los resultados evidencian la conformidad del alumnado con esta cuestión, ya que solamente 2 personas (12,5%) habían trabajado anteriormente con Webquest, y la totalidad del grupo considera la actividad como novedosa, siendo desconocida para la mayor parte.

A continuación, el análisis se centra en la valoración y consideración que los estudiantes tomaron acerca de la actividad novedosa que acababan de desarrollar por primera vez, la mayoría de ellos.

Figura 15. Actividad despierta interés.

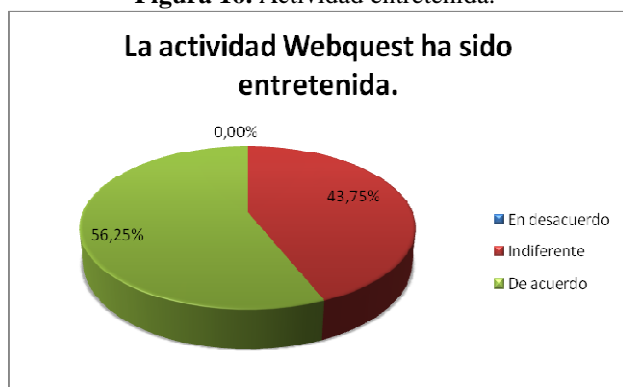


A colación de esta premisa, se les ha cuestionado en primera instancia si la actividad ha ayudado a **despertar su interés** acerca del contenido del tema, y si les ha resultado **entretenida, amena**.

Los resultados muestran que el 75% del grupo considera la actividad interesante o valora

positivamente que les haya conseguido despertar su interés, mientras que un 25% tiene una opinión indiferente al respecto, y nadie se muestra en desacuerdo.

Figura 16. Actividad entretenida.

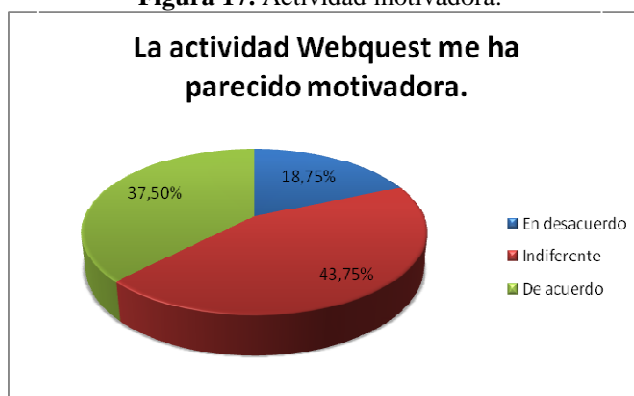


Sin embargo, solo un 56,25% consideran que la actividad es entretenida, mientras que un 43,75% se posiciona indiferentemente y nadie se opone en este aspecto. Este hecho es indicativo de que no es necesario que una actividad sea especialmente divertida y entretenida, para que el alumnado la considere interesante y positiva para su proceso formativo.

Continuando con el análisis ligado a los resultados anteriores, se ha cuestionado al alumnado si la actividad les ha resultado **motivadora**, un punto en el que habitualmente se enfatiza en todo estudio pedagógico.

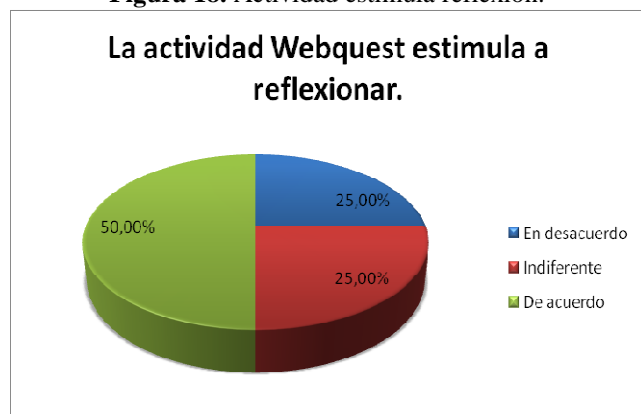
Figura 17. Actividad motivadora.

En este sentido, han resultado opiniones de todo tipo, un 37,5% de los encuestados se muestran de acuerdo en que la actividad les ha motivado, mientras que un 18,75% sostienen una opinión contraria, resultando la posición indiferente como la más valorada con un 43,75%.



Se evidencia que la motivación del alumnado es un concepto difícil de alcanzar en primera instancia con cualquier actividad educativa, y que las propia diversidad de caracteres propicia que un grupo de personas se sientan motivadas tras la realización de una determinada actividad, mientras que a otro le sucede lo contrario. La valoración general de esta cuestión es positiva ya que la mayor parte se sienten motivados o indiferentes al respecto.

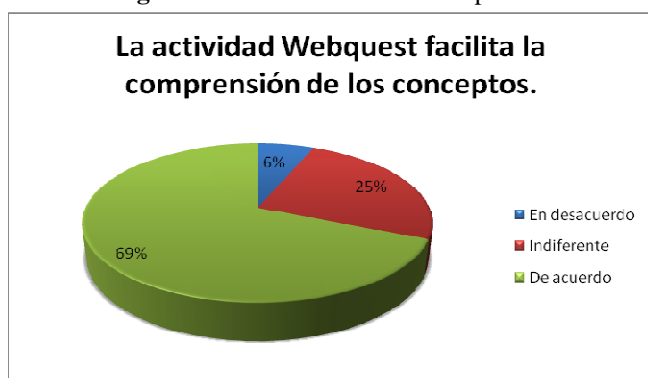
Otro de los puntos valorados de la Webquest, como se explica en el marco teórico, es que estimula la reflexión por parte del alumnado, puesto que normalmente se suscita el pensar u opinar respecto a la evolución de algún concepto. En este caso concreto, a colación de un problema social de actualidad como es el desempleo y la crisis económica, se suscitaba la reflexión y concienciación al respecto y el pensar soluciones, tanto para la crisis actual, como para una situación de desempleo. Además, con la Webquest implícitamente también se trabaja el razonamiento crítico, ya que es necesario un juicio y una validación la información que ofrece Internet.

**Figura 18.** Actividad estimula reflexión.

Por tanto, ha sido necesario contrastar este hecho y se les ha cuestionado a los encuestados acerca de si la actividad realizada **estimula la reflexión**. Los resultados confirman que hay mayoría que opina de este modo, ya que el 50% se muestra de acuerdo con la pregunta, por un 25% sostiene una posición contraria y otro 25% responde con indiferencia al respecto. Y por

tanto, se ha conseguido impulsar un proceso de reflexión por la mayoría del alumnado con la realización de la actividad planteada en la Webquest.

Por otro lado, la metodología Webquest, se basa en una filosofía constructivista que promulga el aprendizaje activo por parte del alumnado, de modo que experimentando en primera persona, se **facilite la comprensión** y asimilación de los conceptos teóricos. Esto supone un cambio respecto a la metodología tradicional, en la que el papel activo lo desarrolla el docente, y se ha considerado necesario validarlo con el propio grupo de alumnos/as.

**Figura 19.** Actividad facilita comprensión.

Los resultados evidencian que el 69% de los encuestados está de acuerdo en que la actividad Webquest facilita la comprensión de los conceptos, un 25% sostiene una posición indiferente al respecto y tan solo un 6% se opone a esta premisa.

Continuando con el análisis, se ha tratado de validar o evidenciar si con el desarrollo de la actividad verdaderamente se consiguen los objetivos que teóricamente proporciona la metodología Webquest. Sin embargo, se ha considerado necesario comprobar el esfuerzo que le supone al alumnado la realización de una actividad innovadora de este tipo, cuyo enfoque es más exigente en cuanto a la tarea del alumnado. Así, se ha cuestionado a los alumnos/as acerca de si la actividad les **ha resultado costosa**, les ha supuesto un esfuerzo.

Los resultados de esta premisa han estado bastante divididos. La mayoría está en desacuerdo, y por tanto, opina que la actividad no les ha resultado costosa, un 37,5%, mientras que las otras dos posturas, de indiferencia y a favor de que la actividad supone esfuerzo, representan ambas un 31,25% respectivamente.

Figura 20. Actividad es costosa.



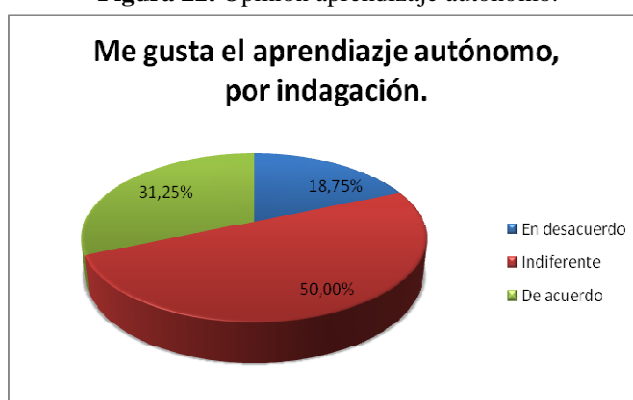
Cerrando el análisis de los resultados de satisfacción o valoración de la actividad, se ha consultado a los participantes en la misma sobre su opinión o apreciación del tipo de aprendizaje que promulga la metodología Webquest.

Concretamente, se les ha consultado su **predisposición** a realizar actividades de **trabajo cooperativo**, que permiten su resolución en grupos y la interrelación entre sus miembros, y **trabajado autónomo**, que conlleva un mayor esfuerzo personal en descubrir los conceptos necesarios por su propios medios, sin explicación teórica previa del docente.

Figura 21. Opinión trabajo cooperativo.



Figura 22. Opinión aprendizaje autónomo.



Los resultados obtenidos evidencian que el alumnado sostiene una predisposición positiva a trabajar en equipo, en grupos de trabajo, ya que están habituados y familiarizados con ello, y se sienten más cómodos de esta forma. La gran mayoría, un 81,25% de los encuestados, apoya esta premisa, por tan solo un 12,5% que opina indiferentemente y un 6,25% que se opone al aprendizaje cooperativo.

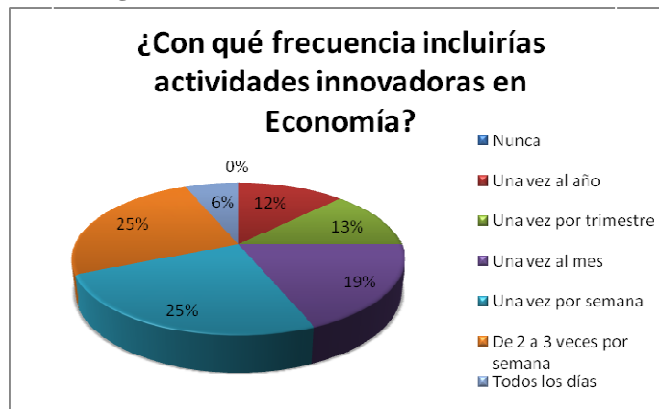
En cuanto al aprendizaje autónomo, los resultados muestran mayores reticencias por parte del alumnado a llevar a cabo procesos de aprendizaje de este tipo, en los que el docente no explica previamente los conceptos, si no que son ellos quienes deben descubrirlos y aprenderlos experimentando. La mayoría sostiene una posición indiferente respecto a este aprendizaje, representando un 50% de los encuestados, mientras que un 31,25% tiene una posición favorable y un 18,75% se opone en este sentido.

Por último, a modo de valoración final de la sensación que provoca en el alumnado la experiencia realizada mediante la Webquest, se ha consultado como colofón del proceso, su interés en **repetir actividades innovadoras** de este tipo en Economía, y con que **frecuencia** quisieran que fueran incluidas.

**Figura 23.** Repetir actividad en el futuro.



**Figura 24.** Frecuencia innovación economía.



Los resultados obtenidos, evidencian que la sensación final de los participantes encuestados es positiva, ya que el 75% de los mismos, clara mayoría, desearía repetir actividades de aprendizaje innovadoras tipo Webquest. Tan solo un 12,5% se opone a esta premisa y otro 12,5% mantiene una posición indiferente.

Respecto a la frecuencia con la que les gustaría que actividades innovadoras alternativas tipo Webquest fueran incluidas en Economía, los resultados se muestran repartidos, siendo lo más apoyado la franja de una vez por semana, y de dos a tres veces por semana, con un 25% cada una. Por tanto, está relacionado con la premisa anterior, y evidencia que la mayoría del alumnado desea repetir con frecuencia (cada semana o varias veces por semana) actividades de este tipo, es decir, se sienten cómodos y satisfechos aprendiendo y trabajando de esta manera y su predisposición es positiva y adecuada.

#### ▪ **Diferencias entre hombres-mujeres**

Antes de concluir con el análisis de los resultados, se ha realizado un contraste de igualdad de medias de *muestras independientes* en SPSS. El objetivo es comprobar la existencia de diferencias significativas entre hombres y mujeres en la respuesta a las premisas anteriormente analizadas. Al tratarse de variables discretas, categorizadas de 1 a 5, se ha realizado este contraste *T-student*, y no el análisis ANOVA de un factor, propio de variables continuas.

Para ello, se parte de la hipótesis nula:

- **H0 = No existe diferencia de medias significativas entre hombres y mujeres.**

Con un nivel de significatividad del 95%, si el resultado de la prueba **Sig < 0,05** la conclusión del contraste es que **se rechaza** la hipótesis nula **H0** y por tanto **sí existen diferencias significativas entre hombres y mujeres**.

A continuación se presentan los resultados de dicho contraste realizado con el programa estadístico SPSS, comenzando con un análisis descriptivo y posteriormente con la realización del contraste:

**Tabla 3.** Estadísticos de grupo de cada variable.

Cuestión	Sexo	N	Media	Desviación típ.
La actividad Webquest ha despertado mi interés	Hombre	6	4,17	0,408
	Mujer	10	3,6	0,516
La actividad Webquest ha sido entretenida	Hombre	6	4	0,632
	Mujer	10	3,4	0,516
La actividad Webquest ha sido novedosa	Hombre	6	4,67	0,516
	Mujer	10	4,5	0,527
La actividad Webquest me ha parecido motivadora	Hombre	6	3,67	0,816
	Mujer	10	2,9	0,994
Me gusta el trabajo cooperativo	Hombre	6	4,33	0,816
	Mujer	10	4,1	0,994
Me gusta el aprendizaje autónomo, por indagación	Hombre	6	2,83	0,753
	Mujer	10	3,2	0,919
La actividad Webquest facilita la comprensión de los conceptos	Hombre	6	3,5	0,837
	Mujer	10	3,7	0,483
La actividad estimula a reflexionar	Hombre	6	3,33	1,033
	Mujer	10	3,1	1,287
La actividad me ha resultado costosa	Hombre	6	2,33	1,211
	Mujer	10	3,2	1,033
Deseo repetir actividades de este tipo	Hombre	6	4,67	0,516
	Mujer	10	3,5	0,972
¿Con que frecuencia incluirías actividades innovadoras en Economía?	Hombre	6	4,17	1,472
	Mujer	10	3,2	1,476



Tabla 4. Prueba T para muestras independientes.

Prueba T-student para la igualdad de medias				
Cuestión		T	gl	Sig
La actividad Webquest ha despertado mi interés	Se han asumido varianzas iguales	2,283	14	0,039
	No se han asumido varianzas iguales	2,429	12,704	0,031
La actividad Webquest ha sido entretenida	Se han asumido varianzas iguales	2,073	14	0,057
	No se han asumido varianzas iguales	1,964	9	0,081
La actividad Webquest ha sido novedosa	Se han asumido varianzas iguales	0,617	14	0,547
	No se han asumido varianzas iguales	0,62	10,849	0,548
La actividad Webquest me ha parecido motivadora	Se han asumido varianzas iguales	1,588	14	0,135
	No se han asumido varianzas iguales	1,673	12,403	0,119
Me gusta el trabajo cooperativo	Se han asumido varianzas iguales	0,483	14	0,636
	No se han asumido varianzas iguales	0,509	12,403	0,62
Me gusta el aprendizaje autónomo, por indagación	Se han asumido varianzas iguales	-0,823	14	0,425
	No se han asumido varianzas iguales	-0,867	12,422	0,402
La actividad Webquest facilita la comprensión de los conceptos	Se han asumido varianzas iguales	-0,612	14	0,55
	No se han asumido varianzas iguales	-0,535	7,043	0,609
La actividad estimula a reflexionar	Se han asumido varianzas iguales	0,376	14	0,713
	No se han asumido varianzas iguales	0,398	12,585	0,697
La actividad me ha resultado costosa	Se han asumido varianzas iguales	-1,526	14	0,149
	No se han asumido varianzas iguales	-1,463	9,329	0,176
Deseo repetir actividades de este tipo	Se han asumido varianzas iguales	2,696	14	0,017
	No se han asumido varianzas iguales	3,13	13,916	0,007
¿Con que frecuencia incluirías actividades innovadoras en Economía?	Se han asumido varianzas iguales	1,27	14	0,225
	No se han asumido varianzas iguales	1,271	10,689	0,231

Atendiendo a estos resultados, se concluye que las únicas variables o cuestiones susceptibles de ser analizadas de manera diferenciada entre hombres y mujeres son los ítems *La actividad Webquest ha despertado mi interés* y *Deseo repetir actividades de este tipo*. La justificación de ésta conclusión radica en que el nivel de significatividad (celda marcada en color rojo) ha resultado en ambos casos  $< 0,05$  (0,039 y 0,017) y por tanto se rechaza la hipótesis nula, y por tanto, existen diferencias entre hombres y mujeres para dichas variables.

Concretamente se podía intuir dicho resultado del contraste, ya que cómo se aprecia a continuación las medias difieren considerablemente en estas dos cuestiones:

**Tabla 5.** Estadísticos de las cuestiones diferenciadas.

Cuestión	Sexo	N	Media
La actividad Webquest ha despertado mi interés	Hombre	6	4,17
	Mujer	10	3,6
Deseo repetir actividades de este tipo	Hombre	6	4,67
	Mujer	10	3,5

### - La actividad Webquest ha despertado mi interés

Respecto a la variable que representa este ítem, los resultados diferenciados entre hombres y mujeres son los siguientes:

**Tabla 6.** Resultados hombre/mujer – Actividad despierta interés.

La actividad Webquest ha despertado mi interés	Mujeres			Hombres		
	Indiferente	4	40,00%			
	De acuerdo	6	60,00%	De acuerdo	6	100%
	Total	10		Total	6	

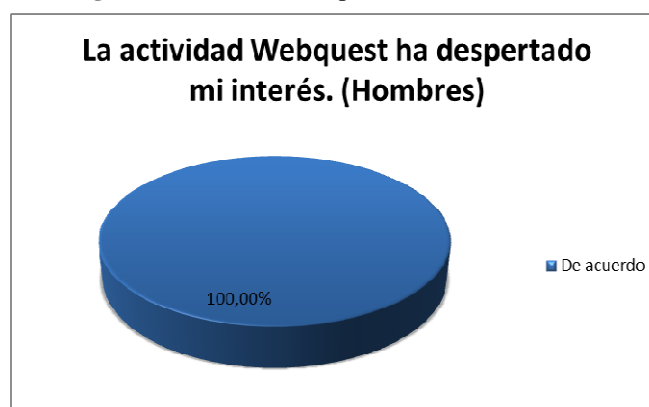
Se aprecia que el 100% de los hombres se muestra de acuerdo con que la actividad Webquest les ha despertado el interés, y sin embargo en las respuestas de las mujeres hay mayor diversidad, ya que un 40% ha respondido con indiferencia al respecto, por un 60% que sí está conforme.

Gráficamente es patente la diferencia en los resultados:

**Figura 25.** Actividad despierta interés (mujeres).



**Figura 26.** Actividad despierta interés (hombres).



### - Repetir actividades innovadoras

En referencia a esta cuestión, a continuación se presentan los resultados diferenciados entre hombres y mujeres:

**Tabla 7.** Resultados hombre/mujer – Repetir actividad en el futuro.

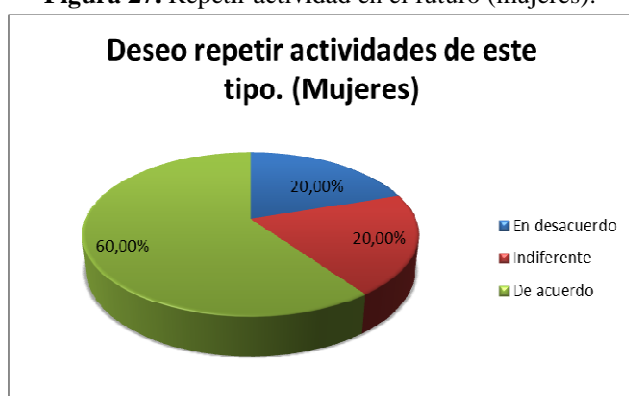
Deseo repetir actividades de este tipo	Mujeres			Hombres		
	En desacuerdo	2	20,00%	Desacuerdo	0	0%
	Indiferente	2	20,00%	Indiferente	0	0%
	De acuerdo	6	60,00%	De acuerdo	6	100%
	Total	10		Total	6	

Los hombres, al igual que en el ítem anterior, se posicionan al completo de acuerdo con la cuestión que se plantea, y su valoración final ha sido positiva, ya que todos ellos desean repetir actividades innovadoras tipo Webquest.

Sin embargo, las mujeres sostienen una posición dividida al respecto, y no se aprecia ni mucho menos consenso en sus respuestas. El 60% está de acuerdo con esta cuestión y desea repetir actividades innovadoras de este tipo, mientras que un 20% sostiene una posición de indiferencia al respecto, y el otro 20% restante se posiciona contrariamente, y no desea repetir este tipo de experiencias.

Gráficamente se ilustra éste consenso y aceptación por parte de los hombres, y la división patente en el grupo de las mujeres:

**Figura 27.** Repetir actividad en el futuro (mujeres).



**Figura 28.** Repetir actividad en el futuro (hombres).



### ▪ Análisis factorial de las variables

En este apartado se expone un análisis factorial de las variables cuestionadas acerca de su valoración de la actividad Webquest. Ha sido realizado con el objetivo de **reducir la dimensión** de los datos, agrupando variables homogéneas en torno a componentes con significado común.

En este caso, tras la realización del análisis, el resultado ha sido la formación de **tres factores diferenciados** de agrupación de variables que se presenta a continuación.

En primer lugar, se estudian las comunalidades de la extracción para valorar qué variables son peor explicadas por el modelo. En este estudio, la variable *la actividad estimula a reflexionar* es la peor explicada, ya que el modelo solo es capaz de reproducir un 66,8% de su variable original; y *la actividad es motivadora* es la variable mejor explicada por el modelo, con un 89,2%. Es conveniente tener en cuenta que para llegar a este resultado el programa SPSS ha seguido el método de extracción denominado componentes principales, que asume que de inicio se puede explicar el 100% de las variables originales.

**Tabla 8.** Comunalidades (análisis factorial).

Cuestión	Inicial	Extracción
La actividad Webquest ha despertado mi interés	1,000	0,856
La actividad Webquest ha sido entretenida	1,000	0,752
La actividad Webquest ha sido novedosa	1,000	0,884
La actividad Webquest me ha parecido motivadora	1,000	0,892
Me gusta el trabajo cooperativo	1,000	0,791
Me gusta el aprendizaje autónomo, por indagación	1,000	0,854
La actividad Webquest facilita la comprensión de los conceptos	1,000	0,804
La actividad estimula a reflexionar	1,000	0,668
La actividad me ha resultado costosa	1,000	0,695
Deseo repetir actividades de este tipo	1,000	0,842

Método de extracción: Análisis de componentes principales

A continuación, se define el número de factores resultados del análisis. La siguiente tabla muestra el número de factores extraídos del proceso, y para ello, se tienen en cuenta los autovalores mayores que 1. En este caso se han conformado tres factores que observando la figura se aprecia que explican el 80,39% de los datos originales.

**Tabla 9.** Varianza total explicada (análisis factorial).

Componente	Autovalores iniciales			Sumas de las saturaciones al cuadrado de la extracción		
	Total	% de la varianza	% acumulado	Total	% de la varianza	% acumulado
1	4,756	47,557	47,557	4,756	47,557	47,557
2	1,766	17,664	65,221	1,766	17,664	65,221
3	1,517	15,169	80,390	1,517	15,169	80,390
4	0,833	8,328	88,719			
5	0,437	4,367	93,085			
6	0,235	2,347	95,433			

7	0,231	2,308	97,741			
8	0,108	1,077	98,818			
9	0,067	0,667	99,484			
10	0,052	0,516	100,000			

Método de extracción: Análisis de componentes principales

Por último, en la siguiente tabla se muestra la solución factorial propiamente dicha. Contiene las correlaciones entre cada una de las variables originales y cada uno de los tres factores resultantes del análisis.

**Tabla 10.** Matriz de componentes (análisis factorial).

Cuestión	componente		
	1	2	3
La actividad Webquest ha despertado mi interés	0,919	0,048	-0,095
La actividad Webquest ha sido entretenida	0,722	0,480	0,017
La actividad Webquest ha sido novedosa	0,752	-0,530	-0,197
La actividad Webquest me ha parecido motivadora	0,848	0,300	0,288
Me gusta el trabajo cooperativo	0,243	-0,645	0,563
Me gusta el aprendizaje autónomo, por indagación	-0,400	0,806	0,212
La actividad Webquest facilita la comprensión de los conceptos	0,451	0,059	-0,773
La actividad estimula a reflexionar	0,752	0,306	0,096
La actividad me ha resultado costosa	-0,789	0,038	0,268
Deseo repetir actividades innovadoras de este tipo	0,704	0,007	0,589

Método de extracción: Análisis de componentes principales

Analizando esta correlación relativa a cada variable y cada factor, se aprecia que el **primer factor** está constituido por las variables *La actividad despierta interés, actividad entretenida, actividad novedosa, actividad motivadora, actividad estimula a reflexionar, repetir actividades innovadoras de este tipo* de manera positiva, y la variable *actividad costosa* se explica negativamente. Atendiendo a las variables que lo conforman el factor se podría denominar **satisfacción Webquest**.

El **segundo factor** por su parte, se constituye por las variables *opinión trabajo autónomo* de manera positiva y *opinión trabajo cooperativo* de manera negativa, por tanto, se puede denominar como **valoración metodología**.

El **tercer** y último **factor** resultante se constituye a través de la variable *actividad facilita la comprensión de los conceptos* y se podría denominar como **comprensión**.

▪ **Fiabilidad de los datos: Alfa de Cronbach**

A continuación se estudia la fiabilidad estadística de las escalas de medida de los datos empleados para el análisis con el objetivo de comprobar si dichas escalas de medida son correctas.

El **coeficiente alfa de Cronbach** analiza esta fiabilidad de los datos y además ofrece la posibilidad de evaluar cuánto mejoraría (o empeoraría) la fiabilidad de la prueba si se excluyera un determinado ítem.

**Tabla 11.** Estadísticos de fiabilidad.

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en los elementos tipificados	N de elementos
0,688	0,728	16,000

En la figura anterior se extrae el resultado de Alfa. A mayor valor de Alfa, mayor fiabilidad. El mayor valor teórico de Alfa es 1, y en general 0.80 se considera un valor aceptable. En este caso el resultado es el 0.688, un valor cercano a nivel de aceptación.

### **5.2.3. ASIMILACIÓN DE LOS CONCEPTOS CON CADA METODOLOGÍA**

Una parte importante del estudio era validar con qué metodología se logra una mejor asimilación de los conceptos por parte del alumnado, si con la metodología tradicional basada en la lección magistral, o con una metodología innovadora alternativa como la Webquest, que se apoya en las TICs y en el uso didáctico de Internet.

A continuación, se presentan los diferentes resultados obtenidos en este sentido, tras el test de evaluación del Tema 6 - el mercado de trabajo, realizado de manera idéntica para todo el grupo al completo:

**Tabla 12.** Resultados test de evaluación conceptual.

Alumnos/as CLASE MAGISTRAL		Alumnos/as ACTIVIDAD WEBQUEST	
Nº de Alumno	Nota	Nº de Alumno	Nota
Alumno 1	2	Alumno 1	6
Alumno 2	7,33	Alumno 2	8,66
Alumno 3	4,66	Alumno 3	8
Alumno 4	6,66	Alumno 4	8
Alumno 5	4	Alumno 5	7,33
Alumno 6	8	Alumno 6	8
Alumno 7	6	Alumno 7	6

Alumno 8	4,66	Alumno 8	4,66
Alumno 9	4,66	Alumno 9	4
Alumno 10	6,66	Alumno 10	8
Alumno 11	7,33	Alumno 11	5,33
Alumno 12	6	Alumno 12	6,66
Alumno 13	8,66	Alumno 13	4,66
Alumno 14	4	Alumno 14	5,33
Alumno 15	6	Alumno 15	4,66
Alumno 16	4,66	Alumno 16	4,66
Media	5,705	Media	6,246875

El análisis descriptivo de los resultados del test de evaluación muestra que la nota media obtenida por el alumnado que ha trabajado el tema mediante la actividad Webquest es 6,25, es decir, superior a la nota media obtenida por el alumnado que ha asistido a las sesiones de clase magistral, 5,705.

Por tanto, en esta experiencia, la metodología innovadora Webquest ha logrado una mejor asimilación de los conceptos del tema por parte del alumnado que la metodología tradicional, con una diferencia de más de medio punto en la nota obtenida, que supone unos resultados un 10% más altos en promedio.

Por otro lado, observando los resultados, se aprecia que también existen diferencias respecto a las notas más elevadas y más bajas que han obtenido los alumnos/as pertenecientes a cada metodología de aprendizaje. En este sentido, en la metodología tradicional de clase magistral, la nota más elevada alcanzada ha sido de 8,66, mientras que la más baja ha sido un 2. Sin embargo, en la metodología Webquest, la nota más alta ha sido idéntica, de 8,66, mientras que la más baja ha resultado ser un 4, el doble que la nota más baja anterior. Es destacable que las notas más bajas sean tan distantes, cuestión que puede ser un hecho puntual de esta experiencia, o bien podría representar la tónica general.

#### ▪ **¿Diferencias significativas?: ANOVA de un factor**

En este apartado se va a llevar a cabo una comparación entre la calificación en el test del grupo que participó en la actividad Webquest y la calificación del grupo que formó parte de la clase magistral. El objetivo es estudiar si las **diferencias** en la asimilación de los conceptos que se aprecian de forma visual, llegan a ser **significativas**. Para ello, se ha realizado un análisis **ANOVA de un factor** para la variable calificación, al tratarse de una variable cuantitativa.

Se parte de la siguiente hipótesis nula:

- **H0 = No existe diferencia de medias significativas entre los alumnos/as de Webquest y los alumnos/as de la clase magistral.**

Con un nivel de significatividad del 95%, si el resultado de la prueba **Sig < 0,05** la conclusión del contraste es que **se rechaza** la hipótesis nula **H0** y por tanto **sí existen diferencias significativas entre los alumnos/as de Webquest y los alumnos/as de la clase magistral.**

A continuación se presentan los resultados de dicho contraste:

**Tabla 13.** Descriptivos (ANOVA).

	N	Media	Mínimo	Máximo
No WQ	16,000	5,705	2,000	8,660
Si WQ	16,000	6,247	4,000	8,660
Total	32,000	5,976	2,000	8,660

**Tabla 14.** Contraste ANOVA de un factor.

	Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
Inter-grupos	2,349	1,000	2,349	0,863	0,360
Intra-grupos	81,660	30,000	2,722		
Total	84,009	31,000			

Atendiendo a los resultados del contraste, y concretamente a su nivel de significatividad, se concluye que pese a existir diferencias considerables en la media obtenida en la calificación conceptual del tema, el nivel **Sig.** es **0,360 > 0,05**; y por tanto, se acepta la hipótesis nula y **las diferencias no son significativas.**



## 6. CONCLUSIONES E IMPLICACIONES PEDAGÓGICAS

La incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en materia educativa es una realidad, necesaria para adaptarse a las características de la sociedad actual. Sin embargo, la cantidad de información y conocimientos disponibles existentes deriva en una redefinición del contexto educativo orientándose hacia el alumnado como elemento activo y constructor de su propio aprendizaje. Así, adquieren gran importancia las metodologías basadas en la investigación, el descubrimiento y la indagación que fomentan además el aprendizaje autónomo por parte del alumnado, siendo partícipes de su propio proceso formativo.

En este punto, se introducen las Webquests, herramientas que ofrecen un marco metodológico que permite integrar gran parte de los aspectos que se han de actualizar en la docencia, para adaptarla a las necesidades actuales.

Como se ha comentado y explicado a lo largo de este TFM, las Webquests emplean las TIC como base de un modelo de enseñanza atractivo, que fomenta la creatividad, la motivación, el espíritu crítico, el trabajo cooperativo y el aprendizaje autónomo, entre otros aportes.

Además, es una herramienta cuya elaboración es relativamente sencilla por parte del profesorado, y permite una óptima adaptación a cualquier nivel del alumnado y a cualquier temática y especialidad, permitiendo al docente el diseño de actividades flexibles y atractivas.

Teniendo como referencia el análisis teórico realizado y los resultados obtenidos, se propone el modelo de las Webquests para la incorporación de recursos tecnológicos en la docencia de Economía.

Sin embargo, como **complemento** al objetivo principal de este TFM, se ha desarrollado una caracterización y diferenciación entre el alumnado de primero y segundo de bachillerato, cuyas características psicológicas y motivacionales influyen en la forma de impartirles docencia.

En general, tras el análisis comparativo desarrollado, es perceptible que el alumnado de segundo curso de bachillerato posee un mayor nivel de desarrollo el de primero, esto se traduce en que su mentalidad es más sólida, tienen las ideas más claras y están más centrados, pudiendo definir claramente sus futuros objetivos educativos y laborales que afectarán a su vida personal. Los alumnos/as de primer curso por su parte, poseen un carácter más disperso, y no tienen claridad en sus ideas y objetivos, como se percibe al analizar los resultados obtenidos, ya que la mayoría no se considera preparado para el mundo laboral y no han decidido a qué se quieren dedicar.

Este carácter disperso y todavía en desarrollo se traslada a su actitud en el aula, ya que los esfuerzos para mantener su concentración y lograr su motivación son continuos. De modo que el plantear e incorporar metodologías alternativas innovadoras en su enseñanza, como la actividad Webquest que potencia el uso de las TIC, puede ser una forma óptima para lograr su participación e interés en la materia, funcionando eficazmente.

En relación a la conclusión anterior, ese resultó ser el motivo relevante para decidir implementar y experimentar a través de la Webquest con el grupo de primero de bachillerato, como punto clave para la investigación de los **objetivos principales** del estudio.

En primera instancia, se ha validado la eficacia de la metodología Webquest para la asimilación y comprensión de los contenidos del Tema 6 – El mercado de trabajo de Economía, en contraste a la metodología tradicional.

Como colofón, se ha analizado la opinión del alumnado participante de la experiencia a través de la Webquest, interpretando su satisfacción y valoración de la actividad desarrollada, así como las sensaciones que les ha aportado.

Por tanto, una vez analizados los resultados de la experiencia Webquest desarrollada en el aula, se extraen las siguientes **conclusiones principales** del estudio:

- ✓ Los resultados obtenidos tras la evaluación conceptual del alumnado evidencian que, *mediante la herramienta Webquest se ha logrado una asimilación más eficaz de los contenidos*, respecto al alumnado que ha trabajado a través de la clase magistral. La media en la calificación obtenida ha resultado de 6,25 y 5,705 respectivamente, una diferencia de más de medio punto, que supone unos resultados un 10% más elevados en promedio.  
Sin embargo, tras haber realizado el contraste ANOVA para analizar si estas diferencias son significativas, se ha concluido que *pese a existir diferencias apreciables en la calificación obtenida, estas no son significativas estadísticamente*.
- ✓ La *valoración* que ha plasmado el alumnado participante en la experiencia Webquest se considera *positiva*, logrando un *elevado nivel de satisfacción* con la misma.
- ✓ Cabe destacar que la actividad ha sido *novedosa* para la totalidad de participantes, ya que prácticamente nadie había trabajado anteriormente con ella. Por tanto, al no haber estado familiarizados con la herramienta Webquest, los resultados de su primera impresión se consideran más auténticos, y no sesgados.
- ✓ Atendiendo detalladamente a los resultados obtenidos respecto a diferentes aspectos se concluye que:

- La actividad ha logrado *despertar el interés* de la inmensa mayoría de los participantes, siendo *valorada como entretenida, amena* por gran parte de los mismos.
- Se evidencia que la actividad *estimula o impulsa la reflexión* respecto a las implicaciones del tema por parte del alumnado.
- El aprendizaje activo del alumnado que se requiere para desarrollar la actividad *facilita la comprensión de los conceptos* del tema, por medio de la experiencia en primera persona.
- Existe división de opiniones respecto a si la experiencia ha logrado *la motivación* del alumnado, aunque con mayor parte de participantes motivados que desmotivados. Sin embargo, este aspecto no ha sido influyente respecto al resto de beneficios que proporciona la metodología.
- El *esfuerzo* que supone para el alumnado el desarrollo de esta actividad *no ha sido demasiado*, según su propio criterio.
- Respecto a las bases de la propia metodología, los participantes consideran que *les satisface el trabajo cooperativo*, sin embargo, se muestran *reticentes al trabajo autónomo, aprendizaje por indagación*. Aspecto relativamente normal teniendo en cuenta que se contrapone a la metodología tradicional a la que están habituados, en la que el alumnado es mero receptor del conocimiento.
- La *valoración o sensación final* que les ha suscitado la actividad es *muy positiva*, ya que al menos el 75% de los participantes desea repetir actividades innovadoras de este tipo en la enseñanza de Economía.

Para *resumir* todas *las conclusiones* anteriores obtenidas a partir del análisis de los resultados, se puede deducir que la herramienta Webquest como medio para incorporar las TIC en la enseñanza de economía otorga las siguientes ventajas:

- ✓ Fomenta el aprendizaje autónomo, por indagación, y pese a que el alumnado se muestra reticente al respecto, esto se traduce en que facilita la comprensión de los conceptos y logra un aprendizaje significativo.
- ✓ Aumenta la implicación, interés, y participación activa del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- ✓ Contribuye a la optimización del proceso de enseñanza-aprendizaje resultando más eficaz para la asimilación de los conceptos.
- ✓ Promueve el diálogo, el debate, la actitud crítica y la creatividad.

- ✓ Facilita el trabajo cooperativo y colaborativo, potenciando así competencias complementarias a las que aporta la metodología tradicional.

### ▪ Implicaciones pedagógicas

Teniendo en cuenta las anteriores consideraciones, esta experiencia es considerada enriquecedora y surgen diversas **implicaciones pedagógicas de carácter general**.

Como se ha explicado a lo largo de este estudio, la educación está desarrollando un proceso de reestructuración y cambio en su naturaleza, de modo que "el énfasis recaiga sobre la adquisición de los conocimientos y no la mera transmisión de los mismos" Boud (1988).

El objetivo es la adaptación del sistema educativo a las necesidades y características actuales, y por otro lado, el subsanar algunas deficiencias existentes en educación en cuanto a metodologías didácticas que provocan diversos problemas en el sistema (fracaso escolar, abandono, etc.)

Respecto a la **metodología**, a continuación se presenta la aportación de Edgar Dale (1969), "El cono del aprendizaje", modelo que muestra cuales son los métodos más y menos efectivos en el proceso del aprendizaje.

**Tabla 15.** Cono del aprendizaje de Edgar Dale (1969).



Observando la tabla anterior, es evidente que los métodos menos efectivos en el aprendizaje son los que ocupan los máximos porcentajes del

tiempo educativo en las escuelas, lo que supone una contradicción en sí misma, y es susceptible de ser reorientado en un futuro cercano.

Respecto a las **necesidades actuales** del alumnado, resulta imprescindible tanto su capacidad intelectual para poder desarrollarse, como su motivación y actitud para querer hacerlo. "Se puede afirmar que el aprendizaje se caracteriza como un proceso cognitivo y motivacional a la vez" (G. Cabanach et al., 1996), en consecuencia, en la mejora del rendimiento académico se debe tener en cuenta tanto los aspectos cognitivos como los motivacionales.

La **motivación** es imprescindible y favorece la mejora en el rendimiento escolar del alumnado (Francisco García Bacete y Fernando Doménech Betoret, 1997), y observando la situación actual se aprecia que la motivación del alumnado no es la propicia para potenciar su proceso de aprendizaje. Cada vez más se piensa que la causa principal es que la metodología empleada no favorece el captar su interés, y conseguir su satisfacción necesaria para maximizar sus capacidades. En este sentido, considero que de manera general se puede mejorar la motivación y satisfacción del alumnado mediante las siguientes consideraciones metodológicas:

- Las actividades en grupo, ya sea *trabajo cooperativo o colaborativo*, favorecen la motivación del alumnado ya que cada miembro colabora ya que cada miembro colabora con el grupo en función de sus posibilidades y nivel, y se comparten procesos de aprendizaje, mejorando su sentimiento personal. Además, generalmente el alumnado se siente más cómodo mediante la cooperación con sus compañeros, que trabajando de manera competitiva, aunque dependerá de su propio carácter.
- El *aprendizaje significativo* crea motivación, ya que el alumnado es consciente de su aprendizaje y va relacionando nuevos conceptos con los que ya domina y tiene interiorizados, proporcionando una satisfacción. No ocurre lo mismo con el aprendizaje memorístico y repetitivo.
- El *aprendizaje activo*, en el que el alumnado experimenta en primera persona y descubre los contenidos de manera individual y a su ritmo, puede ser fuente de motivación, aunque también puede suponer una mayor dificultad, produciendo el efecto contrario.
- El planteamiento de *tareas creativas* es más motivador para el alumnado que la realización de actividades repetitivas (ej: supuestos o problemas).

- La realización de *actividades de aplicación real*, en las que se plasma la utilidad real para la vida de los contenidos teóricos que se explican, también favorecen la motivación del alumnado que se siente más útil constatando la funcionalidad real, que mediante la explicación abstracta.

A continuación se presentan **implicaciones pedagógicas de carácter personal** que serán tenidas en cuenta en mi futuro como docente.

La experiencia desarrollada para este TFM me ha permitido una familiarización con la creación, diseño, planificación y desarrollo de un recurso innovador útil para la enseñanza de cualquier materia.

Además de las implicaciones pedagógicas que aporta extraídas de las conclusiones, valoro de manera muy positiva el sistema de evaluación que propone la herramienta, a través de la matriz, ya que facilita la evaluación de procesos y competencias, además que logra un congruencia desde el inicio entre los objetivos que se plantean y cómo se califican.

Considero que el nuevo enfoque del proceso de enseñanza-aprendizaje que propone, en el que los papeles de docente y alumnado se invierten respecto a la metodología tradicional, ha propiciado un cambio en mi forma de pensar que será beneficioso para mi futuro profesional como profesor. Además, todo lo que engloba la propia actividad me resulta enriquecedor, tanto personal como profesionalmente, para docentes y alumnos/as, ya que propician aprendizajes personales o sociales que complementan los académicos.

En resumen, si se presenta la oportunidad en el futuro de poder elegir que recursos emplear para la enseñanza de una materia, muy posiblemente incluiré actividades innovadoras alternativas tipo Webquest en su proceso formativo.

#### ▪ **Limitaciones de la investigación**

Por último, resulta necesario matizar que debido a las limitaciones propias existentes en el centro donde se ha realizado la experiencia durante el periodo práctico, sólo se ha contado con unas muestras concretas para la implementación y el análisis de los resultados de la actividad Webquest. Por tanto, esta muestra no otorga evidencia empírica a los resultados y conclusiones anteriormente explicados. Es decir, las conclusiones son propias de esta experiencia puntual y alumnado concreto, y no pueden extrapolarse a todo el entorno educativo en general.

Para que eso fuera posible, se debería haber contado con una muestra de mayor tamaño, que fuese representativa de la tipología de centros educativos, clases sociales, niveles intelectuales, y diversidad de necesidades existentes en el entorno educativo Navarro, o Nacional.



## 7. REFERENCIAS

- Adell, J. (2004). "Internet en el aula: las WebQuest". <i>Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa</i> , 17.
- Araya Carrasco, F. (2006). "Fundamentos Psicobiológicos del Aprendizaje". <i>Escuela de Pedagogía, de la Universidad del Mar</i>
- Benz, P. (2000). "What is a WebQuests?".
- Benz, P. (2001). "WebQuests for Language Learning".
- Blanco Suárez, S. (2001). "Estudio de caso: uso de WebQuest en educación secundaria". <i>I Congreso Internacional de Educared, Madrid, 18-20 de enero de 2001</i> .
- Dodge, B. J. (1995a). "Some thoughts about WebQuests".
- Dodge, B. J. (1995). "WebQuests: a technique for Internet-based learning"
- Dodge, B. J. (1996). "Active learning on the Web".
- Dodge, B. J. (28 de Abril de 1997). "Lessons learned from the San Diego Microworlds Project". <i>The Sixth Annual German-American Dialog on Integrating Technology into Schools. Gutersloh, Alemania</i> .
- Dodge, B. J. (1998). Scaffolding. "Schools, skills and scaffolding on the Web".
- Dodge, B. J. (2001a). "FOCUS: Five rules for writing a great WebQuest." <i>Learning &amp; Leading with Technology</i> , 28, 8: 6-9.
- Dodge, B. J. (2002). "WebQuest taskonomy: a taxonomy of tasks". "WebQuest design process".
- Dodge, B. J. y Pickett, N. (2001). "Rubrics for lessons".
- Dutt-Doner, K., Wilmer, M., Stevens, C. y Hartmann, R. (2000). "Actively engaging learners in interdisciplinary curriculum through the integration of technology". <i>Computer in the Schools</i> , 16, 3-4: 151-166.
- Fidalgo, A. (2011). "La innovación docente y los estudiantes", pp 84-91 <i>La Cuestión Universitaria</i> , ISSN 1988-236X Vol 7. <a href="http://www.lacuestionuniversitaria.upm.es/web/grafica/articulos/imgs_boletin_7/pdfs/LCU-7-9.pdf">http://www.lacuestionuniversitaria.upm.es/web/grafica/articulos/imgs_boletin_7/pdfs/LCU-7-9.pdf</a>
- García Bacete, F. y Doménech Betoret, F. (1997). "Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar" <i>Revista electrónica de motivación y emoción</i> . <a href="http://reme.uji.es/articulos/pa0001/texto.html">http://reme.uji.es/articulos/pa0001/texto.html</a>
- March, T. (2003). "The learning power of WebQuests"
- Pérez Torres, I., (2002). "Instructional Design and Web-based activities development" en A, Méndez Vilas. y. J. A Mesa Gonzalez. <i>Educational Technology</i> .
- Pérez Torres, I. (2002). "Estrategias de aprendizaje a través de la Red: WebQuests y otros proyectos interactivos y de colaboración". <i>Educared</i> .
- Vigotsky, L. S. (1978). "Mind in Society: The Development of Higher Psychological processes". <i>Harvard University Press, Cambridge, MA</i> .
- Yoder, M. B. (1999). "The Student WebQuest."

# ANEXOS

## ANEXO 1

Fecha: .... / ... /2013

nº: ...

### Cuestionario comparativo del alumnado de Bachillerato

El siguiente cuestionario está formado por diversas cuestiones de carácter personal, relacionadas con vuestra identidad y forma de pensar. Se trata de un cuestionario individual, anónimo y confidencial que no contiene preguntas que permitan identificarle, y será empleado para realizar un estudio comparativo entre el alumnado de Bachillerato. Es breve y solo os llevará unos pocos minutos completarlo.

Las respuestas serán usadas como información estadística para el trabajo de investigación.

Gracias por vuestra colaboración.

#### 1 ¿Te consideras... (responder a todo)

	Mucho	Bastante	Poco	Nada
1. Inteligente				
2. Trabajador/a				
3. Sociable				
4. Divertido/a				
5. Tímido/a				
6. Perezoso/a				
7. Con suerte				
8. Gruñón/a				

#### 2 ¿Te gusta ser como eres?

- ( ) Sí, me gusta ser tal y como soy  
 ( ) Me gusta como soy pero cambiaría algunas cosas  
 ( ) No, si pudiera cambiaría mi forma de ser

#### 3 El estudio de la asignatura Economía me resulta...

- ( ) Bastante fácil      ( ) Fácil      ( ) Regular      ( ) Difícil



- 4 **¿Por qué decidiste cursar Economía?** Señala los motivos de tu elección, puedes seleccionar varios.

Me gusta y pienso que será útil para mí futuro	
Es una asignatura fácil de aprobar	
Me lo recomendaron (amigos, hermanos, padres...)	
Por descarte, para no tener que elegir otras optativas	
Otro motivo	

- 5 **¿Cuál es tu motivación principal para estudiar Bachillerato?** Debes marcar todas las posibles alternativas.

Quiero continuar mi formación y seguir aprendiendo
Mis padres me obligaban a estudiar Bachillerato
Es la forma más rápida para graduarme y acceder a estudios superiores (Universidad, FP2)
Todos mis amigos iban a estudiar Bachillerato
No me convencía ninguna alternativa de nivel medio (FP1)
Conseguir el título de Bachillerato para poder lograr un empleo futuro.
Otra...

- 6 **En el mercado laboral te gustaría ser...** (elige una opción)

Trabajador autónomo	
Trabajador por cuenta ajena	
Emprendedor, crear tu propia empresa	
No lo sé, nunca lo he pensado	

- 7 **¿Estarías dispuesto a irte al extranjero a trabajar?**

( ) Si      ( ) No

**¿Por qué?**

.....

.....

- 8 **Si has respondido Sí a la pregunta 7, ¿A que zona geográfica irías?** Señala todas las zonas a las que irías.

Países de la Unión Europea	
Países de Europa del Este	
Países de Oriente Medio	
África	
Asia	
América del Norte	
América Central	

América del Sur	
Oceanía	

- 9 Valora la importancia de las siguientes cualidades (de 1 a 5) para tener éxito en el mercado laboral. 1 será muy importante.

	1	2	3	4	5
Compromiso					
Responsabilidad					
Implicación					
Actitud positiva					
Iniciativa					
Flexibilidad					
Interés					
Manejo de nuevas tecnologías (TICS)					
Empatía					
Comunicación efectiva (oral y escrita)					
Buena presencia (aspecto físico)					
Puntualidad					
Capacidad para resolver problemas					
Ser trabajador					
Madurez					
Capacidad organizativa					

- 10 Tras pensar la pregunta 9 ... ¿Te consideras preparado para el mundo laboral?

( ) Si      ( ) No

- 11 ¿Tienes claro a qué te quieres dedicar?

( ) Si      ( ) No

- 12 Si has respondido SI en la pregunta 11 ... ¿Cuál sería tu trabajo/ocupación ideal?

.....

- 13 ¿Cuáles son tus expectativas salariales (salario neto mensual)? Marca sólo una opción.

Salario mínimo interprofesional (SMI) 645,30€	
Entre SMI y 1.000€	
De 1.001€ hasta 1.500€	
De 1.501€ hasta 2.000€	
De 2.001€ hasta 2.500€	
De 2.501€ hasta 3.500€	

De 3.501€ hasta 5.000€	
Más de 5.000€	

**14 Cuando acabes Bachillerato ¿Quieres seguir estudiando?**

( ) Si      ( ) No      ( ) No lo he decidido aún

**15 Si has respondido SI a la pregunta 14... ¿Qué te gustaría estudiar?**

Estudios Universitarios	
FP de Grado Superior	
Otros estudios superiores privados	
No lo he pensado aún	

**16 Edad: ..... años**

**17 Sexo**

Hombre	
Mujer	

**18 Nombre del municipio/barrio en el que resides habitualmente \_\_\_\_\_**

## ANEXO 2

## WEBQUEST Economía - TEMA 6 EL MERCADO DE TRABAJO

Buscar en este sitio

WEBQUEST INTRODUCCIÓN TAREA PROCESO RECURSOS EVALUACIÓN CONCLUSIONES AUTORES

WEBQUEST  
INTRODUCCIÓN  
TAREA  
Tarea 1  
Tarea 2  
Tarea 3  
Tarea 4  
PROCESO  
RECURSOS  
Enlaces  
EVALUACIÓN  
CONCLUSIONES  
AUTORES

Autores de la  
página

Igor Olalde  
abril 20, 2013

35  
días desde

Entrega Actividad

## INTRODUCCIÓN

El **mercado de trabajo** es un mercado peculiar, en el que el factor que se intercambia es el **trabajo (L)**, a cambio de una remuneración denominada **salario (W)**, formalizándose mediante un **contrato**.

El **trabajo** es el esfuerzo, físico e intelectual, aportado por el ser humano a las actividades económicas.

Tiene gran importancia para todos los ciudadanos, ya que en el lugar de trabajo las personas pasamos casi la mitad de nuestra vida, y de él dependen los ingresos y las condiciones profesionales que determinan nuestra calidad de vida.

A través de esta actividad Webquest:

- Vais a conocer y aprender el funcionamiento del mercado de trabajo.
- Trabajaréis con los conceptos básicos e indicadores necesarios para entender **el desempleo**.
- Tomaréis conciencia sobre la realidad actual del desempleo como problema económico y social.



## WEBQUEST Economía - TEMA 6 EL MERCADO DE TRABAJO

Buscar en este sitio

WEBQUEST INTRODUCCIÓN TAREA PROCESO RECURSOS EVALUACIÓN CONCLUSIONES AUTORES

WEBQUEST  
INTRODUCCIÓN  
TAREA  
Tarea 1  
Tarea 2  
Tarea 3  
Tarea 4  
PROCESO  
RECURSOS  
Enlaces  
EVALUACIÓN  
CONCLUSIONES  
AUTORES

Autores de la página

Igor Olalde  
abril 23, 2013

35  
días desde

Entrega Actividad

## TAREA

La actividad se va a llevar a cabo en **grupos de 4** miembros, determinados por el profesor, resultando los siguientes:

- **Grupo 1:** Patricia Ardanaz, Raquel Artigas, Younesse Essauari, Andrea Hualde
- **Grupo 2:** Javier Alli, Nerea Equillor, Amaia Ros, Jorge Alegria
- **Grupo 3:** Mikel Martínez, Irantzu Alonso, Lara Orduna, Maite Lusaureta
- **Grupo 4:** Sara Osta, Pablo Arizala, Patricia Saragüeta, Nicolás Jauregui



Os sentaréis en el aula de informática por grupos trabajando conjuntamente.

Las tareas a realizar se explican detalladamente en la sección (subpágina) correspondiente a cada una.

Subpáginas (4): Tarea 1 Tarea 2 Tarea 3 Tarea 4

## Tarea 1



- Visitad <http://www.aulafacil.com/Macro/Lecc-22-macro.htm> y leed como funciona el mercado de trabajo (L), para responder a las siguientes cuestiones:

- \* ¿En el mercado de trabajo a quien corresponde la Oferta y a quien la Demanda?
- \* ¿Como será la demanda y la oferta de L en función de los salarios W?
- \*\* Razona las respuestas.

- Definid los siguientes **conceptos** que clasifican a la población total de un país:

\* **Población activa**

\*\* **Ocupados**

\*\* **Desempleados o parados**

\* **Población inactiva**

\*\*\* ¿Como se calcula la Tasa de Actividad y la Tasa de Desempleo? Buscad fórmulas.

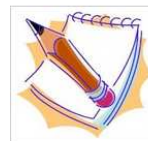
- ¿Qué es el **pleno empleo**? ¿Existe en la realidad? Nombrad algún país que esté técnicamente en pleno empleo (tasas desempleo entre 2% y 5%).

- Explicad qué dos procedimientos existen para la **medición del desempleo**.

**En caso de cualquier duda o cuestión que no se entienda, preguntad al profesor...**

## Tarea 2

- Buscad los **tipos de desempleo** existentes y señalad sus **causas** o características.
- Buscad los **datos** más recientes de desempleo en **España y Navarra** en cantidad y porcentaje, y las diferencias según sexo y edad.
- Si atendéis a las **personas afectadas** os encontraréis:
  - \* Parados de larga duración
  - \* Desempleo juvenil y femenino
  - \* Trabajadores desanimados (población inactiva)
- \*\* Buscad **datos** de España y Navarra acerca de estos 3 tipos de desempleado.
- Presentad un gráfico de la **evolución** de la tasa de desempleo en España en los últimos 10 años.
- Reflexionad sobre la siguiente cuestión: ¿Qué tipo de desempleo creéis que es el actual?



**En caso de cualquier duda o cuestión que no se entienda, preguntad al profesor...**

## Tarea 3

- Responded a las siguientes cuestiones:
  - \* ¿Qué son los **sindicatos**?
  - \* ¿Que se entiende por **condiciones de trabajo**?
- Buscad los principales sindicatos españoles.
- ¿Cualquier empleo u ocupación tiene derecho a sindicarse? Responde razonadamente.
- ¿Que es **La Patronal**? señala algún organismo si es posible.
- \* ¿Qué es la **negociación colectiva**?
- \* ¿Qué son los **convenios colectivos**?



**En caso de cualquier duda o cuestión que no se entienda, preguntad al profesor...**

## Tarea 4

### Reflexión creativa

Esta última tarea debe realizarse una vez terminadas las 3 anteriores. Consiste en la elaboración de un **video** (móvil o cámara) tratando las siguientes cuestiones sobre el **desempleo en la actualidad**:

1. Presentad los casos de 2 personas desempleadas de vuestro entorno contando:
    - Tiempo en situación de desempleo, ocupación o anterior puesto de trabajo, edad ...
    - Esfuerzos o estrategias que llevan a cabo para encontrar empleo.
    - Si cuenta con ingresos por su situación (prestación por desempleo, subsidio...).
  2. Imaginad que sois del Ministerio de Economía ..., ¿Que estrategias o políticas económicas se os ocurren como remedio a la crisis española actual?
- \*\* El vídeo deberá tener una duración de al menos 4 minutos.



## WEBQUEST Economía - TEMA 6 EL MERCADO DE TRABAJO

 Buscar en este sitio

 WEBQUEST INTRODUCCIÓN TAREA **PROCESO** RECURSOS EVALUACIÓN CONCLUSIONES AUTORES

 WEBQUEST  
INTRODUCCIÓN  
TAREA  
Tarea 1  
Tarea 2  
Tarea 3  
Tarea 4  
**PROCESO**  
RECURSOS  
Enlaces  
EVALUACIÓN  
CONCLUSIONES  
AUTORES

 Autores de la  
página

 Igor Cialde  
abril 25, 2013

**35**  
Citas totales

Entrega Actividad

## PROCESO

A continuación os voy a detallar unas **recomendaciones** acerca de como realizar la actividad planteada en esta Webquest:

- 1º. Ubicaros en el aula de informática con los miembros de vuestro grupo y organizaros/coordinaros para resolver las tareas.
- 2º. Buscad la información necesaria referente a cada tarea en los enlaces de la pestaña **RECURSOS**.
- 3º. Elaborad un documento (Word) dando respuesta a las cuestiones.
- 4º. Pensad las respuestas a la Tarea 4, y posteriormente grabad el video contando los casos elegidos y explicando vuestras ideas o reflexiones.
- 5º. **[MUY IMPORTANTE]** Enviadme un correo por grupo a ([Olalde.54897@e.unavarra.es](mailto:Olalde.54897@e.unavarra.es)) adjuntando el documento con las respuestas a las Tareas 1, 2 y 3, más el video elaborado en la Tarea 4; para vuestra evaluación.

**\*\* Fecha límite** para enviar correo con el documento y el video: **Jueves 2/5/2013**

RECURSOS &gt;

## Enlaces

Mostrando 11 elementos

Descripción	Enlaces
Ordenar .	Ordenar .
Clasificación de la población total de un país	<a href="http://www.uv.es/ampons/salarios/tema1/defpa.pdf">http://www.uv.es/ampons/salarios/tema1/defpa.pdf</a>
Datos Macro España	<a href="http://www.datosmacro.com/paises/espana">http://www.datosmacro.com/paises/espana</a>
Desempleo. España	<a href="http://wiki-finanzas.com/index.php?title=Desempleo">http://wiki-finanzas.com/index.php?title=Desempleo</a>
Desempleo. Tipos	<a href="http://www.elblogsalmon.com/conceptos-de-economia/que-tipos-de-desempleo-existen">http://www.elblogsalmon.com/conceptos-de-economia/que-tipos-de-desempleo-existen</a>
Diccionario conceptos económicos	<a href="http://www.econolandia.es/diccionario/diccionario_terminos.asp?c=P&amp;id=274&amp;l=1">http://www.econolandia.es/diccionario/diccionario_terminos.asp?c=P&amp;id=274&amp;l=1</a>
Estadísticas INE	<a href="http://www.ine.es/">http://www.ine.es/</a>
Estadísticas INEM (SEPE)	<a href="http://www.sepe.es/contenido/estadisticas/">http://www.sepe.es/contenido/estadisticas/</a>
Mercado de trabajo (L)	<a href="http://www.deloitte.com/view/es_gt/gt/5boe377d9e78b210VgnVCM1000001956fooaRCRD.htm">http://www.deloitte.com/view/es_gt/gt/5boe377d9e78b210VgnVCM1000001956fooaRCRD.htm</a>
Pleno empleo	<a href="http://www.eco-finanzas.com/diccionario/P/PLENO_EMPLEO.htm">http://www.eco-finanzas.com/diccionario/P/PLENO_EMPLEO.htm</a>
Representación sindical	<a href="http://educativa.catedu.es/44003247/aula/archivos/repositorio/o/8/REPRESENTACION_LABORAL_Y_NEGOCIACION_COLECTIVA.pdf">http://educativa.catedu.es/44003247/aula/archivos/repositorio/o/8/REPRESENTACION_LABORAL_Y_NEGOCIACION_COLECTIVA.pdf</a>
Tasa de actividad y Tasa de Paro	<a href="http://www.emagister.com/curso-trabajo-empleo-curriculum/trabajo-tasa-actividad-tasa-paro">http://www.emagister.com/curso-trabajo-empleo-curriculum/trabajo-tasa-actividad-tasa-paro</a>

## EVALUACIÓN

La **evaluación** del trabajo constará de una nota (de 0 a 10) y se valorarán los siguientes aspectos:

- El **documento** con las respuestas a las Tareas 1, 2 y 3.
- El **video** respondiendo a la Tarea 4.
- El **trabajo en grupo**: organización, coordinación, colaboración.

**\*\*** La nota será igual para todos los miembros del grupos salvo que haya evidencias de que alguno de ellos no ha participado en la actividad.

A continuación os pongo detalladamente la **rúbrica de evaluación**:

CATEGORÍA	(0 – 4,5)	(5 – 6,5)	(7 – 8,5)	(9 – 10)	P
<b>CONTENIDO</b>	El contenido es mínimo y tiene varios errores.	Responde a una parte de las cuestiones, pero tiene 1-2 errores.	Da respuesta a la mayoría de cuestiones y el contenido es correcto.	Responde a todas las cuestiones en profundidad y el contenido es muy bueno y esta debidamente razonado.	<b>40%</b>
<b>PRESENTACIÓN DE LA INFORMACIÓN</b>	La información no está organizada ni estructurada.	La información está organizada, pero hay errores de redacción y de formato.	La información está organizada y bien presentada con buena redacción.	La información está perfectamente organizada y presentada, y la redacción excelente.	<b>10%</b>
<b>VÍDEO</b>	No elaboran el video.	Video de elaboración propia, con razonamientos poco claros.	Video elaborado con razonamientos adecuados y exposición clara.	Video propio original, entretenido, razonamiento excelente.	<b>30%</b>
<b>TRABAJO EN EQUIPO</b>	Han participado todos los integrantes, pero no por igual.	Ha habido coordinación y cooperación, pero se podía mejorar.	Se observa una gran coordinación.	Se ha trabajado coordinadamente con participación e interés por parte de todos los integrantes.	<b>20%</b>

## ANEXO 3

nº: ...

Fecha: .... / ... /2013

### Cuestionario de satisfacción actividad Webquest

El siguiente cuestionario contiene una serie de cuestiones relacionadas con vuestra opinión acerca de la actividad Webquest que acabáis de resolver por grupos. Se trata de un cuestionario individual, anónimo y confidencial que no contiene preguntas que permitan identificarle. Es breve y solo os llevará unos pocos minutos completarlo.

Las respuestas serán usadas como información estadística importante para mi trabajo de investigación.

Gracias por vuestra colaboración.

#### 1. ¿Te consideras... (responder a todo)

	Mucho	Bastante	Poco	Nada
1. Inteligente				
2. Trabajador				
3. Sociable				
4. Divertido				
5. Tímido				
6. Perezoso				
7. Con suerte				
8. Gruñón				

#### 2. ¿Te gusta ser como eres?

- ( ) Sí, me gusta ser tal y como soy  
( ) Me gusta como soy pero cambiaría algunas cosas  
( ) No, si pudiera cambiaría mi forma de ser

#### 3. El estudio de la asignatura Economía me resulta...

- ( ) Bastante fácil      ( ) Fácil      ( ) Regular      ( )  
Difícil

#### 4. ¿Habías trabajado antes con Webquest?

- ( ) Si      ( ) No

**5. A continuación marca con una X tu grado de conformidad con las siguientes afirmaciones relacionadas con la actividad Webquest:**

		Totalmente en desacuerdo	Algo en desacuerdo	Ni de acuerdo ni desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
		1	2	3	4	5
1	La actividad me ha parecido interesante					
2	La actividad me ha parecido entretenida					
3	Ha sido una actividad novedosa					
4	Ha sido una actividad motivadora					
5	Me gusta el trabajo cooperativo (en grupos)					
6	Me gusta el trabajo autónomo, aprender por mí mismo					
7	La actividad facilita la comprensión de los conceptos del tema					
8	La actividad me ha estimulado a pensar					
9	La actividad me ha resultado costosa					
10	Quiero repetir más actividades de este tipo					

**6. ¿Qué frecuencia te gustaría incluir actividades innovadoras (diferentes a la tradicional) en la enseñanza de economía (marcar solo una opción con una X)?**

Nunca	
Una vez al año	
Una vez cada evaluación	
Una vez al mes	
Una vez por semana	
De 2 a 3 veces por semana	
Todos los días	

**7. Edad:** ..... años

**8. Sexo**

Hombre	
Mujer	

**9. Nombre del municipio/barrio en el que resides habitualmente** \_\_\_\_\_



## ANEXO 4

### TEST TEMA 6: EL MERCADO DE TRABAJO

1. El salario (W) y la oferta de empleo (OL) se relacionan de forma directa. Ante un descenso del salario ¿Cómo reaccionará la oferta de empleo?:
  - a. Aumenta la cantidad de trabajo (L) que ofrecen los trabajadores.
  - b. Disminuye la cantidad de trabajo (L) que ofrecen los trabajadores.**
  - c. Las empresas demandan menos cantidad de trabajo (L).
  - d. Ninguna de las anteriores.
2. Que las personas ofrezcan su fuerza de trabajo indica que:
  - a. Los trabajadores son propietarios de su capacidad para trabajar.
  - b. Trabajar para obtener un sueldo con el que adquirir bienes y satisfacer sus necesidades.
  - c. El salario (W) es el precio de mercado del "bien trabajo".
  - d. Todas las anteriores son correctas.**
3. La población activa es:
  - a. La población total menos la población inactiva.
  - b. La suma de los ocupados más los desempleados.
  - c. La suma de quienes trabajan más quienes estando en condiciones para trabajar, buscan activamente empleo.
  - d. Las tres respuestas anteriores son correctas.**
4. ¿Cuál de las siguientes personas forma parte de la población activa?:
  - a. Un voluntario de una ONG.
  - b. Un estudiante.
  - c. Un parado que busca empleo.**
  - d. Un jubilado.
5. Una persona que no trabaja y que no busca empleo por su desánimo ante las pésimas perspectiva económicas, es considerada:

- a. Parado de larga duración.
- b. Población inactiva.**
- c. Población ocupada.
- d. Ninguna de las anteriores.

6. La tasa de desempleo es:

- a. El cociente entre población desempleada y la población activa.**
- b. El cociente entre la población activa y la población total.
- c. El cociente entre la población desempleada y la población total del país.
- d. Ninguna de las anteriores.

7. Manuel es albañil y se queda en paro debido a una recesión o contracción económica en el sector de la construcción. ¿Ante que tipo de desempleo nos encontramos?:

- a. Desempleo estructural.
- b. Desempleo friccional.
- c. Desempleo cíclico.**
- d. Desempleo estacional.

8. Luis es camarero y trabaja en la temporada de verano (Mayo-Octubre) en un bar de Mallorca. En Noviembre se encuentra en situación de desempleo, ¿Ante que tipo de desempleo nos encontramos?:

- a. Desempleo estructural.
- b. Desempleo friccional.
- c. Desempleo cíclico.
- d. Desempleo estacional.**

9. Explicad brevemente qué es el **pleno empleo**:

.....

.....

.....

10. El subsidio de desempleo:

- a. Es una medida que intenta incrementar el empleo.
- b. Tiene como finalidad reducir el volumen de población activa.
- c. Es una medida de protección social del gobierno para apoyar la situación económica de los trabajadores que pierden el empleo.**
- d. Ninguna de las anteriores.

11. Señala la afirmación correcta:
- a. **La curva de demanda de trabajo tiene pendiente negativa.**
  - b. El desempleo no es un problema económico.
  - c. La curva de oferta de trabajo tiene pendiente negativa.
  - d. El desempleo no es un problema social.
12. Cuáles de los siguientes son los colectivos más afectados por el desempleo:
- a. Las mujeres.
  - b. Las personas con reducida formación.
  - c. Los jóvenes y mayores de 45 años.
  - d. **Todas las respuestas son correctas.**
13. Señalar cuál de las siguientes situaciones será defendida por los sindicatos:
- a. Los nuevos planes de estudio, con los que las carreras universitarias son de 4 años.
  - b. La igualdad entre el hombre y la mujer, aumentando de este modo la incorporación de la mujer al mercado laboral.
  - c. **Javier acaba de empezar a trabajar en una empresa en la que se han establecido salarios mínimos.**
  - d. La importación de coches de segunda mano de Francia.
14. La asociación de empresarios creada para defender los intereses de los asociados se denomina:
- a. Sindicatos.
  - b. **La patronal.**
  - c. Huelga.
  - d. Ninguna de las anteriores.
15. La negociación colectiva es:
- a. Una reunión de trabajo entre directivos de diferentes departamentos, para evaluar la situación de la empresa.
  - b. **Un proceso de diálogo y negociación entre los representantes de los trabajadores de una empresa y el empresario, que generalmente termina con un acuerdo en las condiciones de trabajo, el convenio colectivo.**
  - c. Es la firma y aceptación del contrato de trabajo que precede a toda incorporación laboral a una empresa.
  - d. Ninguna de las anteriores.

